

ORDEM
PARANORMAL
RPG

C A S O S
PARANORMAIS

QUATRO MISSÕES COMPLETAS PARA COMEÇAR SUA
SÉRIE DE TERROR, MISTÉRIO E AÇÃO

ORDEM
PARANORMAL
RPG

C A S O S
PARANORMAIS

CELLBIT

DAN RAMOS

FELIPE DELLA CORTE

GUILHERME DEI SVALDI

PEDRO COIMBRA

RAFAEL DEI SVALDI

SILVIA SALA

C A S O S PARANORMAIS

DESENVOLVIMENTO

Cellbit, Dan Ramos, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi,
Pedro Coimbra, Silvia Sala, Rafael Dei Svaldi

ARTES DA SOBRECAPA E DA CAPA

Danilo Murakami (Orenjiro), Dan Ramos, Jottah Designer

ARTES INTERNAS

Akila Gabriel, Danilo Murakami (Orenjiro), Dan Ramos,
Kael, Jottah Designer, Rodrigo Lopes e Samuel Marcelino

LOGOTIPIA E PROJETO GRÁFICO

Dan Ramos

DIAGRAMAÇÃO

Dan Ramos e Guilherme Dei Svaldi

EDITOR-CHEFE

Guilherme Dei Svaldi

AGRADECIMENTOS ESPECIAIS: Alan Ferreira, Alcino Júnior, Beatriz Pozzebon, Camila Vieira,
Felipe Zaghetto, Gabriel Goularte, Gabriel Montresor, Gabriela Cattuzzo, Iago Ferreira,
João Miranda, Leonardo Santi, Lucas Rossi Feuerschütte, Luis Gouveia, Matthew Magrath,
Rafael Knittel, Rafael Montes, Richard Abelha, Thiago Elias, Triz Pariz.

EQUIPE DE ORDEM PARANORMAL: Amanda Brotto, Akila, Jottah, Mathz, Orenjiro, Over, ART.Corvus,
Noblezito, Henrique Mueller, Kael, Felipe Faria, Thiago Baltar, Eddu, Fubukii, Eloá Picon, Rizzart.

EQUIPE DA JAMBÔ: Guilherme Dei Svaldi, Rafael Dei Svaldi, Leonel Caldela, Ana Carolina Gonçalves,
Andrew Frank, Cássia Bellmann, Dan Ramos, Daniel Boff, Davide Di Benedetto, Elisa Guimarães, Felipe Della Corte,
Freddy Mees, Glauco Lessa, J. M. Trevisan, Karen Soarele, Marcel Reis, Marcelo Cassaro, Matheus Tietbohl,
Maurício Feijó, Pietra Nunez, Priscilla Souza, Tatiana Gomes, Thiago Rosa, Tiago Guimarães, Vinícius Mendes.

ORDEM PARANORMAL RPG é Copyright © 2022 RAFAEL LANGE. Todos os direitos reservados. Proibida a
reprodução, no todo ou em parte, por qualquer meio, sem autorização prévia e por escrito da editora. Este livro é
publicado sob os termos da Open Game License. Todo o conteúdo Open Game é explicado na página 96.



Rua Coronel Genuíno, 209 • Porto Alegre, RS
contato@jamboeditora.com.br
www.jamboeditora.com.br

f i t y t @jamboeditora

SUMÁRIO

GUIA DE MISSÕES.....	5	A PRACA.....	47
USANDO ESTE LIVRO.....	5	OS ZUMBIS DE SANGUE.....	48
MISSÃO 1: AS MÃOS QUE NOS ACOLHEM.....	8	A DELEGACIA DE POLÍCIA.....	51
PRÓLOGO.....	9	A BIBLIOTECA.....	54
TRONCO DO OESTE.....	11	O NECROTÉRIO.....	58
A PEDIATRA.....	12	O VELHO GERALDO.....	60
REVOLTA PARENTAL.....	14	DELEGACIA, MAIS UMA VEZ.....	62
O PACIENTE ZERO.....	15	O CERCO.....	63
SOZINHO NO ESCURO.....	18	COMBATE CONTRA CULTISTAS.....	67
AMOR PROFANO.....	19	CONFRONTO FINAL.....	67
O DILEMA.....	19	FIM DA MISSÃO.....	68
A FÁBRICA.....	20	NPCs.....	71
EPÍLOGO.....	22	PISTAS E DOCUMENTOS.....	71
NPCs.....	23	MISSÃO 4: (NÃO) SIGA A LUZ.....	76
PISTAS E DOCUMENTOS.....	24	PRÓLOGO.....	77
MISSÃO 2: CARGA MORTAL.....	28	CARACTERÍSTICAS GERAIS DO HOSPITAL.....	78
PRÓLOGO.....	29	A SALA DE RECUPERAÇÃO.....	79
O TERMINAL.....	29	QUARTOS DE CUIDADOS INTENSIVOS.....	81
ARMAZÉM 88.....	31	CENTRO CIRÚRGICO.....	82
CRIME HEDIONDO.....	31	LABORATÓRIO SECRETO.....	83
FRENTE A FRENTE COM A MORTE.....	33	SALAS DE ATENDIMENTO.....	84
VELOCIDADE MÁXIMA.....	33	ESPAÇO DE CONVIVÊNCIA.....	84
A TRAMA SE COMPLICA.....	35	FARMÁCIA.....	85
SOB A LUA CHEIA.....	36	RAIO-X.....	86
O CULTO.....	37	VIGILÂNCIA.....	87
NOITE ETERNA.....	39	COMBATE CONTRA O CIBORGUE.....	89
FINALIZANDO A MISSÃO.....	42	ESCAPANDO.....	89
NPCs.....	43	PISTAS E DOCUMENTOS.....	91
MISSÃO 3: OS ESPINHOS DA AURORA ESCARLATE.....	44	MAPA DO HOSPITAL.....	92
PRÓLOGO.....	45	EQUIPAMENTO.....	93
CIDADE DAS FLORES.....	45	FICHA DE INVESTIGAÇÃO.....	94
		FICHA DE RITUAIS.....	95



ESQUEÇA TUDO QUE VOCÊ ACHA QUE SABE.

As próximas páginas vão transportar você e os demais jogadores de seu grupo para um mundo de terror e mistério, onde nada é o que parece e os perigos do Outro Lado espreitam em cada sombra.

Este livro traz quatro missões completas para **ORDEM PARANORMAL RPG**. Essas missões podem ser jogadas como casos únicos ou, com pequenos ajustes por parte do mestre, como uma sequência de casos para serem resolvidos pelo mesmo grupo de agentes. Cada missão traz informações completas sobre o caso, além de fichas de ameaças exclusivas.

GUIA DE MISSÕES

Este livro traz os seguintes casos:

AS MÃOS QUE NOS ACOLHEM. Recrutas da Ordem precisam investigar o desaparecimento misterioso de várias crianças na pacata cidade de Tronco do Oeste, todos sob as mesmas circunstâncias estranhas. Essa é uma missão introdutória para personagens de NEX 5%, em que jogadores iniciantes podem experimentar as principais mecânicas do jogo.

CARGA MORTAL. Nesta missão para personagens de NEX 10%, os investigadores são chamados às pressas para interceptar o contrabando de um artefato amaldiçoado que foi trazido para o Brasil por um grupo de ocultistas desconhecidos. Eles precisam invadir o Porto de Santos e resgatar o objeto antes que ele caia nas mãos erradas.

ESPINHOS DA AURORA ESCARLATE. A cidade de Aurora reportou o desaparecimento de sete pessoas em apenas um mês, o que chamou a atenção da Ordem Realitas. Cabe aos agentes ajudar o veterano Caio Leal a conseguir respostas. Essa é a versão definitiva da primeira missão oficial de **ORDEM PARANORMAL RPG**, adaptada para personagens de NEX 20%.

(NÃO) SIGA A LUZ. Os agentes acordam feridos em um hospital estranho, sem memória do que os levou até lá. Enquanto enfrentam criaturas sinistras, precisam procurar pistas do que aconteceu para descobrir como foram parar ali e, mais importante, como escapar. Esta é uma aventura para agentes de NEX 30%, que foca na exploração de um único local amaldiçoado.

USANDO ESTE LIVRO

Todas as missões seguem um padrão de organização, para facilitar o andamento da sessão de jogo. A seguir estão as seções importantes que o mestre precisa compreender.

RESUMO DO CASO

Um resumo dos eventos que despertaram o interesse da Ordem e o motivo dos investigadores serem enviados ao local. Geralmente pode ser lido para os jogadores como *briefing* da missão.

ATENÇÃO!

O texto das missões deste livro foi escrito para a leitura do mestre. Se você vai ser um dos outros jogadores, sugerimos que pare por aqui, para evitar receber *spoilers* e ter sua experiência de jogo prejudicada.

LENDO A MISSÃO

Para facilitar a leitura e a consulta do texto, usamos algumas formatações específicas.

TESTES DE PERÍCIAS. Em alguns momentos a missão pede que os personagens façam um teste de perícia. O teste é sempre apresentado da mesma forma, com a perícia seguida da dificuldade do teste (DT) entre parênteses. Assim, "Reflexos (DT 10)" significa que o personagem deve fazer um teste de Reflexos e obter um resultado 10 ou maior para passar.

NOMES DE PERSONAGENS. Nomes de personagens aparecem em negrito e sublinhados quando mencionados pela primeira vez. Usamos essa formatação para facilitar a leitura dinâmica de algumas seções do texto.

A investigadora **Larissa Ribeiro** se apresenta para os personagens, buscando oferecer toda ajuda à sua disposição.

CAIXAS DE TEXTO. Existem dois tipos de caixas de texto: uma para o mestre ler para os jogadores em voz alta e outra para o mestre ler e guardar a informação consigo.

Esta caixa de texto é utilizada para textos que você pode ler em voz alta para os jogadores (da forma como estão escritos ou com suas próprias palavras).

Já esta caixa contém informações que você deve guardar para si. São detalhes narrativos interessantes ou regras apresentadas durante a missão para facilitar a consulta e agilizar o jogo.

PREPARAÇÃO

Você sempre deve ler toda a aventura antes de começar o jogo. Dessa forma, estará preparado para possíveis perguntas dos jogadores.

Certifique-se de estar familiarizado com o escopo geral da missão e com os detalhes e pistas de cada cena. Veja os Apêndices das missões para se familiarizar com as pistas físicas que os personagens vão encontrar nas cenas, mapas e fichas de novas ameaças. Você pode entregar quaisquer documentos impressos para os jogadores (chamamos isso de *handout*), aumentando o nível de imersão no mundo de jogo.

A Jambô Editora disponibiliza material adicional para as missões na forma de imagens, mapas e outros elementos para download em jamboeditora.com.br. Você também encontrará, todos os meses, conteúdo extra para **ORDEM PARANORMAL RPG** na *Dragão Brasil*, a maior revista de RPG do país (www.dragao brasil.com.br).

A duração de cada missão é informada no início do seu texto. Algumas podem ser concluídas em uma única sessão de jogo, enquanto outras podem durar várias partidas. Mantenha o ritmo da narrativa empolgante e a tensão sempre em alta, mas não se preocupe em apressar as coisas. Procure terminar cada sessão no fim de uma cena, deixando os jogadores ansiosos para a próxima.

PREPARAÇÃO DOS JOGADORES

Na primeira vez que forem jogar, oriente os jogadores a criar seus agentes. Cada jogador deve criar um personagem com o NEX apropriado para cada missão (5% para **AS MÃOS QUE NOS ACOLHEM**, 10% para **CARGA MORTAL**, 20% para **ESPINHOS DA AURORA ESCARLATE** e 30% para **(NÃO) SIGA A LUZ**. Eles podem também escolher personagens prontos disponibilizados na internet ou no **KIT INTRODUTÓRIO** de **ORDEM PARANORMAL RPG**.

O importante é que se familiarizem com as fichas de seus agentes e as regras básicas do jogo (presentes nos Capítulos 1 a 4 do *Livro de Regras*).

UMA CAMPANHA DE CASOS PARANORMAIS

Você e seu grupo podem jogar as missões contidas nesse livro como uma antologia (ou seja, cada missão como uma história isolada, sem importar a ordem) ou interligá-las como uma série (também chamado de “campanha” no meio do RPG). Nesse caso, **AS MÃOS QUE NOS ACOLHEM** e **CARGA MORTAL** seguem uma sequência orgânica (os agentes terminam uma, fazem um interlúdio e passam para NEX 10%). Porém, a seguir você pode escolher duas abordagens, como se fossem séries de TV: **monstro da semana** ou **enredo contínuo**.

A abordagem **monstro da semana** é simples: ao fim da missão **CARGA MORTAL**, simplesmente avance o NEX dos agentes para 20% e combine com seus jogadores missões e acontecimentos menores nesse **hiatus** (como se fosse de uma temporada para outra de uma série). Faça o mesmo entre **Espinhos da Aurora Escarlata** e **(NÃO) SIGA A LUZ**. Decidam juntos como as relações entre os personagens mudam e o que eles aprendem.

Na abordagem **enredo contínuo**, você precisa ter um pouco mais de trabalho, criando suas próprias missões e acontecimentos entre as duas últimas do livro para narrar aos jogadores. A vantagem é que o avanço dos agentes se torna mais natural e a campanha fica mais completa.

De qualquer forma, ao fim de **(NÃO) SIGA A LUZ**, você já deve estar familiarizado e envolvido com a campanha o suficiente para mandar os jogadores por caminhos inteiramente criados por vocês (isso é, se os agentes sobreviverem e se mantiverem sãos...).

PRÓLOGO E PREPARAÇÃO PARA MISSÕES

Uma missão de **ORDEM PARANORMAL RPG** geralmente começa com um *briefing*, onde os jogadores vão poder entender um pouco melhor o que os espera e podem fazer escolhas como separar equipamento para seus personagens. As instruções da missão serão passadas por meio de um NPC oficial comandante designado para aquele trabalho.

Se decidir usar outra missão introdutória que não seja **AS MÃOS QUE NOS ACOLHEM**, é recomendável usar as dicas contidas na missão para passar informações úteis sobre a Ordem e o mundo aos jogadores, além de exemplo de como lidar com um grupo de recrutas.

Geralmente, os agentes escolhem o que levar para uma missão em campo logo após o *briefing*, entendendo o melhor o que potencialmente lhes espera. Nessa etapa, você deve deixar os personagens escolherem seu equipamento. Lembre-se que:

- ♣ Personagens Recrutas (0 a 19 Pontos de Prestígio, Limite de Crédito Baixo) podem escolher até 2 itens de categoria I e quantos de categoria 0 desejarem.
- ♣ Personagens Operadores (20 a 49 PP, Limite Médio) podem escolher 3 itens de categoria I, 1 de categoria II e quantos de categoria 0 quiserem.
- ♣ Agentes Especiais (50 a 99 PP, Limite Médio) podem escolher 3 de categoria I, 2 de II e 1 de III, além dos de categoria 0.
- ♣ Lembre que cada personagem deve respeitar seu limite de carga: 5 por ponto de Força. Por exemplo, um agente com Força 2 pode carregar 10 espaços de itens sem ficar sobrecarregado.
- ♣ Os jogadores devem consultar o Capítulo 3 do *Livro de Regras* para escolher seu equipamento para as missões. Mesmo se estiver usando personagens prontos, permita que os jogadores façam alterações em seu inventário.



- ♣ **(NÃO) SIGA A LUZ** é um caso à parte: a missão começa *in media res*, ou seja, no meio da ação, com eles acordando num hospital sem nada além da roupa do corpo. Nesse caso, os jogadores não escolhem equipamento inicial (embora possam ir coletando itens ao longo da história).

TEMAS SENSÍVEIS

Certas missões de **ORDEM PARANORMAL RPG** lidam com temas sensíveis, incluindo violência e morte. O mestre deve ficar atento aos jogadores e, se perceber que algum deles está desconfortável, diminuir o tom das descrições ou mesmo fazer uma pausa no jogo. Os jogadores também precisam se sentir à vontade para apontar quando alguma cena ultrapassa seu limite. A ideia é que todos se divirtam!



NEX 5%

Missão 1 AS MÃOS QUE NOS ACOLHEM

A cidade de Tronco do Oeste está borbulhando com desaparecimentos de crianças de 6 anos de idade. Todas desapareceram na noite do dia em que seus pais notaram misteriosas marcas de mãos em suas costas. Os recrutas da Ordem são enviados para a cidade para investigar esses desaparecimentos e determinar se o caso se trata de um evento paranormal. O que eles não esperavam era que iriam se deparar com um dilema: reportar o acontecido e esperar reforços, possivelmente colocando a vida de mais uma criança em perigo; ou enfrentar uma perigosa criatura, apesar de serem apenas recrutas?

Esta é a uma missão introdutória de **ORDEM PARANORMAL RPG**, desenvolvida para grupos que estão jogando pela primeira vez. Assim, se você está entrando agora no universo do RPG de mesa, ela é perfeita para entender melhor os termos e conceitos do jogo. Também serve de exemplo para muitas das histórias que virão, porque muitas missões do grupo devem começar como esta: com uma simples ida ao escritório.

Esta é uma missão curta, que pode ser completada em uma ou duas sessões de jogo.

PRÓLOGO

Fichas foram feitas (ou escolhidas), e os jogadores já estão com seus personagens à mão. A mesa foi arrumada e estão todos empolgados. Chegou a hora de narrar a cena inicial de *briefing*.

Leia o texto a seguir em voz alta:

Vocês estão na base da Ordo Realitas, a Ordem da Realidade. Acabaram de receber sua primeira convocação para uma missão de campo — o momento tão esperado de por à prova todos os meses de treinamento árduo depois do recrutamento.

Embora estejam ansiosos, vocês foram instruídos a esperar um pouco no salão da Ordem, em uma das mesas simples.

Peça para os jogadores descreverem seus personagens. Esse também é um bom momento para que eles conversem entre si, falando pela primeira vez pela voz de seus agentes. Você pode incentivar isso, perguntando o que eles estão fazendo ou como estão se sentindo.

Se quiser, você também pode definir, junto de cada jogador, como seu recruta foi parar ali, de acordo com sua origem. O grupo pode decidir até mesmo se alguns deles já tem algum laço de amizade (ou rivalidade) dos dias de treinamento, ou até mesmo se já se conheciam antes de ingressar na Ordem.

Deixe os jogadores livres para escolher quantos detalhes querem compartilhar. Assim que eles não tiverem mais nada a dizer, ou se a cena estiver ficando monótona, narre o texto a seguir.

Um secretário os chama e, pela primeira vez, vocês entram no escritório do Senhor Veríssimo, o líder da Ordem da Realidade. Como vocês sabem, ele costuma coordenar as investigações, sendo o principal responsável por proteger a Realidade das ameaças do Outro Lado.

Veríssimo costuma passar as missões pessoalmente aos agentes, mas quando vocês entram na sala, ele não está lá. Em vez disso, vocês encontram Caio Leal, um agente experiente, atualmente responsável por orientar recrutas.

Caio os recepciona. É um homem na casa dos 30 anos, com barba rala e cabelo raspado nas laterais e espetado no topo da cabeça. Se veste de maneira casual, com sua icônica espada a tiracolo. Sentado em uma das cadeiras, segura uma pasta recheada de papéis. Ele não perde tempo em abordá-los:

● Muito bem, pessoal, vocês parecem prontos. A primeira missão é um passo importante para qualquer agente e fico feliz em guiá-los nessa jornada. Vocês vão fazer uma simples investigação de reconhecimento: devem descobrir se dado evento está ligado com o Paranormal ou não e reportar suas descobertas à base, nada mais.

Caio se acomoda melhor na cadeira e continua o discurso.

● Tenho grandes expectativas em relação a vocês e sei que vão agir de modo a preservar a Realidade. Mas, antes de começarmos a falar da missão, há algo que queiram perguntar de nosso treinamento?

Agora, você pode se voltar aos jogadores e perguntar se querem que você explique algum conceito do jogo, aproveitando para usar a voz de **Caio Leal** para ajudar os recrutas. Colocamos a seguir algumas perguntas comuns e respostas adequadas que recrutas podem receber de seu oficial comandante.



? Qual a função da Ordem da Realidade?

● A Ordo Realitas é uma organização secreta que busca proteger a realidade das ameaças paranormais do Outro Lado.

? Quem são os Agentes da Ordem?

● São pessoas com treinamentos diversos, preparados para investigar mistérios Paranormais e eliminar criaturas que rompem a Membrana que separa a Realidade do Outro Lado.

? O que é o Outro Lado?

● É uma dimensão paralela a nossa, onde Entidades Paranormais, também nomeadas Elementos, buscam romper uma Membrana que as separa de nossa dimensão, trazendo criaturas terríveis para nos atormentar.

? Como devemos nos portar perante civis?

● De maneira geral, pessoas comuns, não conhecem a Ordem da Realidade e sequer desconfiam existir ameaças do Outro Lado. Os agentes da Ordem precisam investigar eventos paranormais de maneira discreta, mantendo a existência da Ordo Realitas em segredo sempre que possível. Algumas pessoas importantes para o caso e de confiança dos agentes podem se envolver com a investigação e conhecer a existência da Ordem, mas deve-se garantir que ela permanecerá em silêncio sobre as ações da organização.

Assim que responder essas perguntas, você poderá continuar com a narração que vai dar início a etapa de preparação da missão. Entregue a Ficha de Investigação para os jogadores (Apêndice C) e leia em voz alta o texto abaixo.

Após responder as perguntas, Caio puxa alguns documentos da pasta (incluindo o mapa de uma cidade pequena) e os espalha em cima da mesa de madeira escura.

● Recentemente, a cidade de Tronco do Oeste reportou uma série de desaparecimentos de crianças. Todas sumiram de casa no meio da noite e seus pais deram falta logo de manhã cedo. Isso é tudo que temos até agora. Vocês serão enviados para a cidade atrás de informações adicionais e devem determinar se existe ou não a influência de forças paranormais envolvidas nos desaparecimentos.

Caio levanta, vai até a janela e observa outros recrutas treinando no pátio.

● A função da Ordo Realitas é proteger a realidade das ameaças Paranormais. Não devemos esquecer disso. Se esse caso não tiver envolvimento de forças Paranormais, devemos recuar e deixar a polícia cuidar do assunto. Sei que parece terrível, mas temos nossa missão e a polícia tem a dela. Não devemos perder vista de nossos objetivos.

O oficial então entrega um rádio comunicador a um dos agentes.

● Quando tiverem certeza, entrem em contato comigo, e faremos a extração de vocês para ouvir o relatório. Nos avisem e não tentem resolver o caso sozinhos, porque ainda são recrutas. Entendidos? Podem ir para o arsenal, se preparar.

Caio volta a se sentar na poltrona, pegando os documentos da mesa e organizando de maneira metódica, perdido em pensamentos. Ele entrega os materiais aos recrutas. Chegou a hora de ir às compras.

Depois da conversa com Caio Leal, os personagens estão prontos para escolher seu equipamento inicial. Veja as regras simplificadas da página 5.

Assim que os jogadores terminarem de escolher os equipamentos, Caio irá abordar os personagens uma última vez.

Vejo que já se equiparam. Perfeito, devemos sempre nos preparar para o pior. Chegando na cidade, procurem Felipe Trindade. É o pai de uma das crianças, que procurou ajuda em fóruns obscuros da internet e nos deixou a par desse caso. Vocês devem se passar por agentes do governo, que estão investigando o caso de maneira silenciosa para não assustar a população. Mantenham esse disfarce pelo tempo que conseguirem. Contamos com vocês, recrutas.

Se os jogadores estiverem satisfeitos com suas escolhas, o grupo de investigadores é levado à garagem, onde são esperados por uma van que os levará para Tronco do Oeste. Siga para a cena 1.

CENA 1

TRONCO DO OESTE

Essa é a primeira cena de investigação da missão. Os personagens vão encontrar **Felipe Trindade** — o pai de Marcelo, um dos meninos desaparecidos. Essa é uma conversa que serve como uma excelente introdução para que os jogadores possam descobrir algumas informações básicas sobre o caso em si. Leia em voz alta a caixa de narração:

A van viaja por poucas horas, saindo de São Paulo e subindo a serra. Fazendas se misturam com centros industriais afastados e vocês saem da rodovia. Uma estrada de terra os leva à cidadezinha de Tronco do Oeste. A van se dirige à área do centro industrial, parando na frente de uma casa de portão verde, aberto. O jardim da frente está abandonado, a grama alta dificultando a vista do interior.

Vocês batem à porta e um homem de olheiras profundas os atende. Seu cabelo está oleoso e bagunçado e suas roupas, amassadas. Ele encara vocês por um segundo e abre um sorriso esperançoso:

Vocês são os agentes? Finalmente... achei que não vinham mais! Por favor, me ajudem a achar o meu menino!

Ele encaminha os personagens para dentro de sua casa, oferecendo um copo de água e um lugar para sentar.

Irei responder qualquer pergunta e ajudá-los como puder.

Os personagens estão livres para interrogar Felipe. Ele realmente acredita que os agentes trabalham para o governo e está totalmente disposto a ajudá-los. Seguem algumas informações importantes que ele pode compartilhar com os personagens.

- ✦ Ao todo, já desapareceram sete crianças. Felipe não sabe dizer os nomes e datas.
- ✦ A polícia local está investigando o caso, mas por ser uma cidade pequena, os recursos disponíveis para dedicar a busca são escassos.
- ✦ Marcelo, assim como outras crianças, desapareceu dentro de casa. De manhã cedo, Felipe foi ao quarto do filho e percebeu que ele sumira.
- ✦ Era aniversário de Marcelo e Felipe ia fazer uma surpresa para o filho.
- ✦ Não havia nenhum sinal de arrombamento, luta ou qualquer coisa parecida na casa.
- ✦ A última pessoa com quem o menino teve contato foi **Dra. Ruth Wendhal**, sua pediatra. Felipe diz que seu consultório é próximo, e que poderia mostrar o caminho para os personagens.

Os personagens podem fazer perguntas que não sejam respondidas com as informações descritas acima. A saída mais fácil nesse caso é dizer que Felipe não sabe ou está nervoso demais para lembrar. Caso esteja muito confortável com o texto da missão, você pode improvisar alguma informação adicional, mas isso não é obrigatório.

Tentativas de coagir Felipe (um teste de Intimidação com DT 10) só servem para deixá-lo apreensivo com os personagens dali em diante — porém, como está desesperado para encontrar o filho, tenta não demonstrar. Caso tentem analisar as intenções do homem (Intuição, DT 10), entendem que ele realmente está desesperado e faria de tudo para reaver o filho.

NARRANDO SUA PRIMEIRA CENA DE INVESTIGAÇÃO

Essa é a primeira cena de investigação da missão e talvez seja a sua primeira como mestre. Lembre-se que sua tarefa é entregar informações para os jogadores à medida que forem progredindo na missão, seja fazendo as perguntas certas para os NPCs ou investigando o local certo em uma cena de crime.

Felipe Trindade é um homem na casa dos 40 anos, cansado e desesperado para encontrar seu filho Marcelo. Ele acredita que o governo entrou em contato com ele através de um fórum e enviou agentes para investigar o acontecido. Sequer desconfia que os personagens sejam agentes disfarçados. Quando interpretar Felipe, pense que ele é um homem triste e cansado, em busca de seu filho. Use as informações contidas nessa cena para estimular os jogadores a fazerem perguntas e se envolverem com o caso.

Disse tudo que sei, senhores. Precisamos de ajuda! A gente precisa descobrir o que aconteceu com nossas crianças. Não sabemos onde estão... nem se estão vivas. Eu imploro. Posso levar vocês lá no consultório da Dra. Wendhal, é pertinho daqui. Ela pode ajudar mais que eu. É a única pediatra por essas bandas, todo mundo leva os filhos pra consultar com ela, inclusive meu menino e as outras crianças que desapareceram.

Felipe pega o casaco e olha para uma foto do filho, numa estante. Então, pousa o porta-retrato de cabeça para baixo.

Vamos. A gente não pode perder tempo.

Caso necessário, os agentes ainda podem fazer algumas perguntas para o pai. Se decidirem seguir com eles, após alguns minutos de caminhada, chegam ao consultório da Dra. Ruth Wendhal.

CENA 2

A PEDIATRA

Essa é uma cena de investigação diferente, pois os agentes vão receber as informações diretamente da pediatra. Isso significa que não será necessário buscar as informações na sala, apenas interpretar os prontuários médicos antes do final da cena.

Leia o trecho abaixo em voz alta.

Felipe para de frente a uma casa. Ao lado do portão, no muro, uma placa mostra o logotipo com as palavras "Consultório Pediátrico Wendhal". Ele respira fundo:

Bom, é aqui. Eu não vou entrar, porque acho que só ia atrapalhar e não quero fazer isso. Vocês são a última esperança do meu menino. Depois de falar com a doutora me avisem, por favor. Obrigado!

Felipe então se despede, sorri e abre o portão.

Quem irá receber os personagens dentro do consultório é **Euclides Salvador**, o secretário da Dra. Ruth. Quando os personagens entrarem em cena, peça que façam um teste de Percepção (DT 10). Se forem bem-sucedidos, notam que Euclides está lendo um blog com uma matéria sobre um incêndio que aconteceu na cidade há pouco mais de um ano atrás. Caso consigam se aproximar do computador, conseguem ler o artigo na íntegra (ver Apêndice B).

Inicialmente, o secretário será muito resistente em colaborar, mas pode ser convencido com um teste de Diplomacia (DT 10) ou Intimidação (DT 15). Se der certo e ele deixar os personagens entrarem no consultório, leia o trecho abaixo.

Euclides bate na porta, anunciando sua entrada. A Dra. Wendhal está sentada atrás de uma mesa, preenchendo documentos de atendimentos anteriores.

☞ Bom dia... como posso ajudá-los?

Ela é uma mulher de idade, com cabelos brancos lisos presos em um rabo de cavalo. Suas rugas revelam o rosto de uma mulher vivida.

Euclides os deixa com a doutora e fecha a porta. O consultório é simples, mas muito bem organizado, limpo e decorado. Os brinquedos de madeira estão todos organizados em uma caixa no canto da sala e a cama de atendimento está preparada para atender o próximo paciente.

Assim que vocês revelam o motivo da visita, ela se levanta e começa a falar:

☞ Ah, finalmente! Alguém interessado em resolver esse mistério que nos assola. Deixem-me mostrar algo.

A Dra. Ruth abre uma pasta escondida sob sua cadeira e pega sete prontuários médicos e os posiciona em sua mesa.

☞ Eu atendi todas as crianças antes de sumirem. Todas vieram porque os pais notaram marcas estranhas nas costas, punhos e pescoço. Não eram sinais de pancadas ou coisa assim... pareciam marcas de pressão, com formatos diversos. Era difícil definir. Ainda assim, não consegui encontrar nada patológico. Sintam-se à vontade para examinar os prontuários. Vou ajudar como puder.

Os documentos estão na frente de vocês. O que vocês fazem?

Os personagens agora têm a oportunidade de explorar os sete prontuários médicos em busca de pistas. Deixe os jogadores explorarem os prontuários (disponíveis no Apêndice B) por quanto tempo for necessário. Você pode ajudar os jogadores fazendo comentários como a Dra. Ruth Wendhal (ver a seguir). Assim que esgotarem as informações dos prontuários ou a cena esfriar, você pode introduzir o evento que dispara a próxima cena. Veja a caixa ao lado para caso sejam necessários testes para descobrir as informações.

Essa é uma cena de investigação interessante, pois os jogadores vão poder ver os prontuários e interagir com eles fisicamente para descobrir informações relevantes ao caso. Ainda assim, isso é um jogo, e os jogadores não precisam descobrir tudo sozinhos. Eles podem fazer testes para descobrir algumas informações.

Quando mestrar essa cena, você pode deixá-los explorar os documentos por alguns minutos. Depois disso, pode dizer que os jogadores podem receber dicas com testes de Ciência, Medicina e Ocultismo. Os personagens podem se ajudar para ter mais chances de sucesso, mas cada um só pode fazer um teste (seja teste principal ou ajuda).

Ciência (DT 10)

Os prontuários apresentam alguns dados que claramente estão relacionados, enquanto outros parecem ser apenas coincidência. De qualquer forma, o objetivo de vocês é interpretar os dados e seguir a investigação apenas para determinar se houve intervenção paranormal ou não.

Medicina (DT 10)

As crianças apresentam prontuários parecidos, com situações de falta de sono e manchas pela pele, sempre próximos de seu aniversário. Ainda assim, não existe nada na medicina que seja compatível com esse diagnóstico. Mas chama atenção que todas as crianças desaparecidas apresentam um quadro parecido.

Ocultismo (DT 15)

Alguns prontuários fazem referência a características comuns do elemento Conhecimento: aprendizado súbito e vozes em sonhos. Não é nada conclusivo, mas pode ser uma pista.

REVOLTA PARENTAL

Essa é uma cena pensada para ensinar o básico do combate em **ORDEM PARANORMAL RPG**, mas sem grandes riscos para os personagens.

Primeiro, leia o trecho abaixo em voz alta.

Vocês são interrompidos por batidas na porta. Euclides aparece, um pouco ofegante.

☛ Doutora! Tentei segurar eles, mas estão armados e furiosos. São os pais das crianças. Não sei o que fazer! Agentes, vocês precisam nos ajudar a acalmar esses pais, por favor!

Euclides é interrompido por um barulho alto de madeira rompendo! Um grupo de homens quebrou a porta do escritório e está vindo para cima da doutora.

☛ A culpada só pode ser você, doutora! Todo mundo foi atendido por você antes das crianças sumirem. A culpada só pode ser você! E vocês, nosso problema é com a doutora. Saiam!

A turba se aproxima decidida. A doutora corre para trás da mesa:

☛ Por favor, me ajudem! Façam eles pararem, por favor!

Só resta uma coisa a se fazer: proteger a doutora e acalmar os pais raivosos antes que a coisa fique grave demais.

Esta é uma cena de ação.

Cenas de ação funcionam como cenas de investigação: o jogo é dividido por rodadas, e em uma rodada, cada personagem tem um turno, no qual pode fazer uma ação. Não é preciso rolar Iniciativa para definir a ordem dos turnos; simplesmente escolha uma ordem para os jogadores agirem e se mantenha a ela.

Cada cena de ação tem um objetivo (o que os personagens devem fazer para vencer o perigo), um efeito (o que o perigo causa aos personagens) e uma lista

de ações (o que os personagens podem fazer em seus turnos; se o nome da ação vier seguido de uma perícia, o personagem deve fazer um teste daquela perícia).

No início da cena, descreva o objetivo e quais ações os personagens podem fazer. Se um jogador quiser fazer uma ação não listada, não o impeça; use os parâmetros das ações descritas para determinar um teste e um benefício para a ação dele.

A cena termina quando o grupo atinge o objetivo... Ou quando todos os personagens falham!

OBJETIVO. Proteger a Dra. Ruth Wendhal dos pais por 3 rodadas.

EFEITO. No final de cada rodada, se nenhum personagem tiver sucesso na ação Conter os ânimos, todos sofrem 1d4 de dano não letal.

AÇÕES. No seu turno, cada personagem pode realizar uma das seguintes ações:

☛ **CONTER OS ÂNIMOS.** Funciona como Procurar Pistas (pág. 80), mas a perícia escolhida deve ser usada para conter a multidão raivosa de alguma maneira, seja tentando apelar para a razão (Diplomacia) ou para a força bruta (Luta).

☛ **USAR HABILIDADES E ITENS.** Habilidades e itens que possuem efeitos específicos em cenas de investigação podem ser usados conforme suas descrições (por exemplo, uma habilidade que fornece bônus em Procurar Pistas vai fornecer o mesmo bônus para “Conter os ânimos”). Além disso, os jogadores podem encontrar usos criativos para habilidades e itens que normalmente não interagem com investigação. Por exemplo, um personagem pode lançar uma granada de fumaça no meio da multidão em seu teste “Conter os ânimos” (nesse caso, usando um teste de Pontaria). A critério do mestre, habilidades que não concedem bônus em testes mas que poderiam auxiliar determinada ação podem conceder +5 neste teste. O mestre tem a palavra final se uma habilidade ou item pode ser usado.

Após os pais baixarem as armas e desistirem do combate, vão conversar com os agentes e com a doutora.

Leia o trecho adiante para os jogadores:

Agora, os jogadores precisam tomar uma decisão sobre o que fazer em relação ao caso. Eles ainda não

Finalmente, os pais abaixam as armas e se rendem. Alguns começam a cuidar dos feridos enquanto que outra dá um passo à frente, se apresentando como uma mãe de uma das crianças desaparecidas.

● Pedimos desculpas, mas não sabemos mais o que fazer. Estamos desesperados. Achávamos que vocês eram seguranças da doutora, o que nos fez desconfiar ainda mais dela. Mas agora ficou claro que vocês são agentes do governo ou investigadores particulares. De uma forma ou de outra, pedimos que vocês nos ajudem, por favor! Não sabemos mais o que fazer.

Os pais feridos já estão sendo cuidados e a mãe continua olhando para vocês com os olhos cheios de lágrimas.

● Nos juntamos para fazer isso pois não tínhamos mais o que fazer. Nossa última opção era tirar informações da doutora. Gustavo era contra. Gustavo é o pai do Jônata, que foi o primeiro desaparecido. Ele foi o único que não veio. Fica preso em casa o dia inteiro. Por favor, nos ajudem. Vocês precisam encontrar nossos filhos, por favor! Talvez o Gustavo tenha descoberto alguma coisa, ele sempre foi curioso e já tinha trabalhado como detetive particular no passado.

Os pais se juntam próximos dos agentes e da doutora. Pedem desculpas mais uma vez e começam a sair do consultório. A mãe se volta para os agentes mais uma vez.

● Ele se mudou para uma casa pequena na zona industrial depois que sua esposa o abandonou. Por favor, vejam se ele está bem... estamos preocupados com o Gustavo e por favor encontrem nossos filhos. Vocês são nossa última esperança.

tem certeza se é algo paranormal ou não e podem continuar com sua investigação. A pista mais óbvia é a casa de **Gustavo Magalhães**. Euclides, o secretário da doutora, pode dar o endereço para os agentes.

CENA 4

O PACIENTE ZERO

Essa é uma cena de investigação clássica de **ORDEM PARANORMAL RPG**. Os personagens vão averiguar a quitinete de Gustavo em busca de pistas e vão se deparar com coisas inesperadas que vão dar mais informações sobre o caso (ver cenas 5 e 7).

Assim que os personagens decidirem ir para a casa, leia para eles o trecho abaixo.

O casebre à sua frente é uma imagem depressiva. Pintura rachada, pátio tomado por grama alta, portão arrebitado e enferrujado. Se esse ambiente um dia já foi cuidado, foi há tempos.

Vocês avançam no terreno da casa, chegando à porta de entrada. Um olhar mais atento percebe que o vidro da porta está quebrado, sendo possível abri-la pelo lado de dentro, pelo buraco. Mesmo assim, não existem outros sinais de possíveis arrombamentos.

Uma vez dentro, à sua esquerda há uma cozinha com uma geladeira velha amarelada e uma pia com uma cadeira na frente, onde provavelmente Gustavo fazia suas refeições. Bem ao lado, uma área de serviço com tanque, roupas penduradas em um varal suspenso e uma privada. A parede da área de serviço faz divisa com a sala/quarto, que nada mais é do que uma cama mal arrumada e um balcão com uma televisão velha em cima de uma mesa de jardim enferrujada. A casa é ainda mais triste por dentro do que por fora.

Ainda assim, esse é o suposto quarto de Gustavo Magalhães e pode conter pistas úteis para o caso.

O que querem fazer?

Esta é uma cena de investigação, na qual os personagens devem explorar a casa em busca de pistas para o caso.

Para narrar uma cena desse tipo, peça para os jogadores declararem o que vão fazer, um de cada vez. Peça para o jogador dizer *o que e como* vai investigar. Se a ação for relevante para a cena, existe uma chance de descobrir uma pista complementar. Cada pista complementar está relacionada a um teste específico em um dos pontos de interesse, conforme descrito a seguir. Além disso, os personagens podem fazer outras ações como Facilitar a Investigação, Usar Habilidades e Itens e Prestar Ajuda. Resolva a ação do jogador e parta para o próximo. Assim que todos declararem suas ações, você encerra a rodada e começa uma nova, na qual repete esse processo.

Veja o Capítulo 4 do *Livro de Regras* para mais informações sobre cenas de investigação.

A CASA DE GUSTAVO

GRAU DE URGÊNCIA. Muito baixo (6 rodadas).

PISTA BÁSICA. A casa abandonada está um caos, com tudo espalhado por todos os lados. Ainda assim, existe sinal de vida. Mas onde está Gustavo?

PONTOS DE INTERESSE.

☛ **GELADEIRA:** “A geladeira está tomada por fotos presas por ímãs, como se fosse um quadro repleto de memórias”

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** São fotos de Gustavo, um menino entre 5 e 6 anos e uma mulher alta com olhar carinhoso. Muito provavelmente são fotos de Gustavo e sua família. Uma das fotos parece não fazer muito sentido, mas um olhar atento consegue decifrar do que se trata: é uma foto das costas de Jônata, filho de Gustavo. As costas estão marcadas com manchas.

✦ **MEDICINA (DT 15):** As manchas batem com a descrição do prontuário médico de outras crianças no consultório da Dra. Ruth.

✦ **INTUIÇÃO (DT 10):** Apesar da família estar toda junta, ela não parece estar feliz. Existe uma distância entre Gustavo e sua esposa.

✦ **PERCEPÇÃO (DT 10):** O cheiro que sai da geladeira revela que tem coisas estragadas ali dentro. Caso abram a porta vão confirmar

que Gustavo deixou de abrir a geladeira já faz algum tempo e a comida apodreceu.

☛ **MESA DA TELEVISÃO:** “Sobre a mesa de jardim enferrujada há uma antiga televisão de tubo. Alguns papéis estão acumulados em volta da TV”.

✦ **PERCEPÇÃO (DT 10):** Os documentos se acumulam na mesa. Não existe um espaço sequer para que ele escreva qualquer coisa, além de vocês não verem um lápis sequer.

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 10):** Os documentos em cima da mesa são todos endereçados ao antigo dono da casa, Jairo Braga. São contas da casa e alguns relativos à morte de Jairo (como seguros de saúde e pedidos de inventário para familiares). Nenhum dos documentos foi aberto. Caso os personagens abram algum, vão descobrir mais sobre a morte de Jairo. Ele não foi encontrado no incêndio que aconteceu na fábrica ano passado e foi declarado morto. Seu filho, que estava visitando a fábrica, morreu.

✦ **CIÊNCIA (DT 10):** A televisão está conectada na tomada, mas não gera nenhum tipo de estática. Caso um personagem tente ligar a televisão, descobre que ela não funciona. Um olhar mais atento revela que a tela sai e que existem muitas marcas dentro dela.

✦ **OCULTISMO (DT 15):** As marcas são sigilos de Conhecimento, relacionados com rituais de transformação.

☛ **ÁREA DE SERVIÇO:** “A área de serviço é um espaço apertado com muitas coisas acumuladas. A roupa está pendurada nas cordas acima do tanque e o vaso está sem a tampa.”

✦ **INVESTIGAÇÃO OU PERCEPÇÃO (DT 15):** Os personagens encontram algumas ataduras e algumas pomadas dentro do tanque.

✦ **MEDICINA (DT 10):** As pomadas servem para tratar queimaduras.

☛ **CAMA:** “A pesada cama de ferro está bem enferrujada. A roupa de cama está bagunçada, acumulada no lado da cabeceira.”

✦ **INVESTIGAÇÃO OU PERCEPÇÃO (DT 15):** Os personagens notam um alçapão debaixo da cama.

✦ **ATLETISMO (DT 10):** O personagem consegue mover a cama, abrindo espaço para abrir e entrar no alçapão... mas o mesmo está trancado. A madeira é velha e pode ser facilmente



destruída, mas as tentativas automaticamente acordam o existido.

- ✦ **CRIME (DT 15):** O personagem consegue destrancar o alçapão. Caso falhe no teste, aumenta o grau de urgência da cena em 1, diminuindo o total de rodadas disponíveis. Isso representa o barulho que a tentativa está fazendo e pode acordar o existido.

PISTAS COMPLEMENTARES:

- ♣ Gustavo está usando a casa de Jairo desde que seu filho desapareceu, no dia 23 de fevereiro de 2022.
- ♣ Jairo está morto. Gustavo lamenta muito isso.

- ♣ Gustavo ainda sofre com as queimaduras do incêndio da fábrica no ano passado.
- ♣ Gustavo mantém um mapa da cidade e marcou todas as rotas de acesso e saída da fábrica abandonada (a mesma do incêndio).
- ♣ Existe uma porta debaixo da cama.

FINALIZANDO A CENA. A cena pode acabar de duas formas: com os personagens encontrando a porta do alçapão sob a cama e entrando por lá, ou sendo atacados pela criatura do porão, acordada pelos barulhos da investigação ou tentativas de abrir o alçapão. Seja como for, passe para a próxima cena.

O QUE ACONTECEU

Gustavo se mudou para o casebre depois que sua esposa o deixou, após o sumiço de seu filho Jônata. A casa pertencia a Jairo, um dos colegas de trabalho de Gustavo, que morreu no incêndio da fábrica um ano atrás. Lá, Gustavo encontrou um livro com ritos de adoração ao Conhecimento, prometendo poderes inexplicáveis para aqueles com dedicação verdadeira.

Gustavo, movido pelo desespero, cedeu a mente ao Conhecimento. Ele agora se esconde no porão sob a cama, e é uma casca do que já foi.

Ali, os personagens devem encontrar a localização da fábrica, uma coleção de notícias sobre os desaparecimentos e o incêndio. Além disso, podem achar a entrada do alçapão que os levará a Gustavo, atualmente transformado em um existido (ou serão atacados por ele).

SOZINHO NO ESCURO

Se os personagens abriram o alçapão, começam a descer as escadas em direção a um cômodo secreto construído embaixo da casa de Jairo. Se fizerem muito barulho, não conseguirem abrir o alçapão ou de alguma forma desistirem da investigação, a criatura aparece de lá e os ataca. Leia o texto a seguir:

[se os personagens abriram o alçapão]

O alçapão se abre para uma escadaria em caracol. Os degraus velhos de pedra descem pela escuridão, até vocês verem um feixe de luz saindo de uma porta de madeira entreaberta. A luz oscila, revelando se tratar de chamas. Ao abrir a porta, vocês se deparam com algo inesperado.

A pequena sala subterrânea foi ornamentada como uma espécie de templo para o filho de Gustavo, com uma série de velas distribuídas para formar um sigilo Paranormal. No centro das velas há uma criatura humanoide de costas para vocês e olhando fixamente para a foto de Jônata.

[se os agentes não acharam ou abriram o alçapão e/ou fizeram muito barulho]

De repente, o alçapão explode em pedaços, e vocês se protegem das lascas de madeira voando para todos os lados. De lá, irrompe uma criatura humanoide assustadora.

[as duas narrativas culminam aqui]

Seu corpo está parcialmente queimado e repleto de sigilos de Conhecimento, que subitamente brilham em uma luz dourada enquanto ele se volta para vocês. Quando seus olhos dourados encontram os de vocês, ele grita e a mente de vocês é tomada pelo pavor de se deparar com o paranormal. O que vocês fazem?

Esse é o primeiro combate contra uma criatura paranormal desta missão e, provavelmente, dos jogadores e dos personagens.

É importante que esse combate cause impacto, então lembre-se de seguir as regras.

- ♣ A primeira coisa a fazer é rolar a Iniciativa dos personagens e do existido. Anote a ordem da Iniciativa (ou peça para um jogador anotar) e comece o combate.
- ♣ No início da primeira rodada, antes de qualquer personagem agir, todos precisam fazer um teste de Vontade contra a Presença Perturbadora do existido. Essa é uma habilidade que todas as criaturas paranormais possuem e representa o terror que elas causam na mente humana. Se falharem, os agentes sofrem 1d6 pontos de dano mental (metade disso se passarem). Essa habilidade só acontece na primeira rodada do combate ou na primeira vez que encontrarem a criatura na cena.
- ♣ Atente-se às habilidades do existido, incluindo suas resistências e vulnerabilidades. Esse pode ser um combate assustador para jogadores inexperientes e não é impossível que um personagem morra ou enlouqueça. Mas isso faz parte de ser um agente da Ordo Realitas...
- ♣ As estatísticas da criatura podem ser encontradas no *Livro de Regras*, página 240.

☠ EXISTIDO (CRIATURA • CONHECIMENTO)

Assim que os personagens derrotarem o existido, leia o trecho a seguir:

O corpo do existido cai no chão, destruído.

Vocês olham para a criatura horrenda, e os traços humanos dela ficam mais evidentes. As queimaduras são impossíveis de não reconhecer: esse é Gustavo Magalhães, deturpado e transformado em um existido!

Essa é a evidência que faltava: definitivamente, este é um caso paranormal. A Membrana foi afetada. Mas pelo quê... ou por quem?

Se quiserem, vocês ainda podem investigar esse cômodo antes de decidir como seguir com esse caso.

CENA 6

AMOR PROFANO

Agora que o existido foi derrotado, os personagens podem investigar esse cômodo secreto da casa de Jairo/Gustavo. É uma cena de investigação como a cena 4.

O CÔMODO RITUALÍSTICO

GRAU DE URGÊNCIA. Muito baixa (6 rodadas)

PISTA BÁSICA. As velas ritualísticas estão espalhadas pela sala, organizadas como uma espécie de símbolo de adoração à imagem de Jônata. Além disso, alguns papéis e livros estão acumulados próximos de uma mesa.

PONTOS DE INTERESSE.

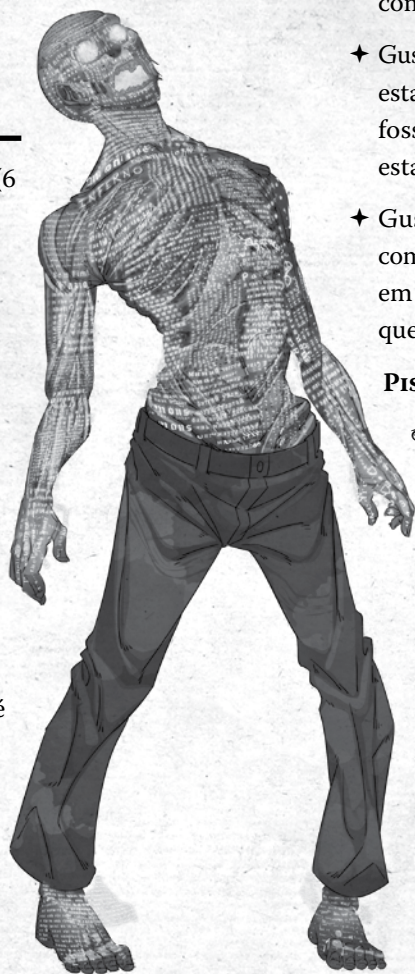
♣ **VELAS E SÍMBOLOS:** “As velas estão macabramente organizadas como parte de um ritual paranormal”

✦ **OCULTISMO (DT 15):** Esse é um ritual de transformação, feito para ajudar a enfraquecer a Membrana.

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 10):** Os personagens encontram uma caixa de música, que toca cantigas de ninar. O personagem ativa caixa com uma ação de movimento e ela ocupa 1 espaço.

♣ **MESA E DOCUMENTOS:** “A mesa de jardim enferrujada está sendo usada como apoio para uma antiga televisão de tubo. Alguns papéis estão acumulados em volta da televisão”

✦ **ATUALIDADES (DT 10):** Os documentos são todos referentes ao incêndio que aconteceu na fábrica no dia 21 de fevereiro de 2021. Aqui os personagens podem encontrar as mesmas informações contidas no post de blog (ver Apêndice B).



✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** Existem algumas anotações de um diário que estão rasgadas e é necessário organizá-las para conseguir compreender seu conteúdo. As informações descobertas são:

- ✦ Gustavo e Jairo estavam no incêndio da fábrica. Gustavo sobreviveu, mas ficou com queimaduras no corpo.
- ✦ Gustavo e outros trabalhadores da fábrica estavam com muito medo que seu filhos fossem afetados pelo incêndio (já que estavam visitando a fábrica).
- ✦ Gustavo sabia que Jairo era envolvido com coisas ocultistas e tinha alguns livros em sua casa. Ele veio em busca de algo que trouxesse seu filho de volta.

PISTAS COMPLEMENTARES:

♣ Gustavo encontrou um livro com informações sobre o Conhecimento na casa de Jairo.

♣ Gustavo também estava no incêndio e tinha muito medo de morrer ou perder seu filho, assim como outros que estavam naquele local no mesmo dia.

♣ O ritual transformou Gustavo em um existido.

FINALIZANDO A CENA. A cena finaliza quando os personagens esgotarem as pistas complementares ou desistirem de procurar. Nesse momento, o caso está parcialmente resolvido, e os personagens precisam tomar uma decisão.

INTERLÚDIO

O DILEMA

Aqui os personagens chegaram no objetivo inicial de sua missão. Através de sua investigação, os personagens determinaram que existe influência do Paranormal nos desaparecimentos, e devem tomar uma decisão: eles finalizam a missão ligando para Caio ou seguem investigando até o fim?

♣ **CASO SIGAM INVESTIGANDO ATÉ O FIM:** a missão continua. O próximo local de investigação deve ser a fábrica abandonada. Simplesmente siga para a próxima cena.

♣ **CASO LIGUEM PARA CAIO:** eles podem voltar a investigar, se convencerem Caio.

Vocês entram em contato com Caio Leal através do dispositivo que ele entregou para vocês. A voz do experiente agente da Ordem interrompe o silêncio:

☞ Conseguiram finalizar a investigação? Descobriram algo?

Os personagens devem reportar o que sabem, até o ponto em que enfrentaram o existido. Nesse momento, Caio irá interromper os personagens e dar os parabéns por finalizarem a missão. Ainda assim, ele vai perguntar que direção a equipe pretende tomar.

Caio segue falando:

☞ Certo, vocês descobriram que o paranormal está envolvido nesses casos de desaparecimento, mas não conseguiram determinar o que está acontecendo de fato.

☞ Pelo que falaram, a resposta deve estar nesse caso de incêndio na fábrica. É a única possibilidade. Podemos enviar uma equipe de agentes assim que voltarem de uma missão, mas não sabemos quantos dias isso pode demorar.

☞ Outra opção seria vocês continuarem com a investigação, mas certamente será perigoso. Como não estou com vocês, não posso determinar suas condições de seguir com a missão. Mas essa é uma prerrogativa sua. Me liguem quando tomarem uma decisão.

Ele desliga o dispositivo. Agora, cabe a vocês escolherem o que vão fazer.

Este é um momento decisivo para os jogadores. Basicamente, devem escolher seguir a missão ou finalizá-la deixando agentes mais experientes da Ordem assumirem as rédeas. Você pode ajudá-los a tomar essa decisão. Converse sobre vantagens e desvantagens de cada escolha, reforçando o perigo inerente de lidar com o paranormal.

Os personagens podem passar a noite na Vale Floresta, a única pousada local, para descansar e recuperar suas forças. Quem sabe até revisitar o caso, antes de tomar essa decisão. Consulte as regras para ações de interlúdio no *Livro de Regras* (página 92).

SE ESCOLHEREM FINALIZAR A MISSÃO, pule as cenas 7 e 8 e siga diretamente para o Epílogo.

SE ESCOLHEREM CONTINUAR A INVESTIGAÇÃO, siga para a cena 7.

CENA 7

A FÁBRICA

Nessa cena, os personagens vão encontrar a criatura final e resolver o caso do desaparecimento das crianças. Quando os personagens chegarem na fábrica, leia para eles o trecho a seguir:

A fábrica está destruída, com as paredes comprometidas e a estrutura queimada pelo incêndio do ano passado. As portas serviram para isolar os cômodos e transformá-los em fornos, o que comprometeu a estrutura geral do prédio.

Vocês avançam para a porta frontal que está entreaberta e se deparam com uma enorme sala que servia como andar principal da construção. O maquinário ainda está presente no chão da fábrica, mas completamente tomado por cinzas dos objetos que foram reduzidos a pó.

Ainda assim, tudo está calmo. Até demais.

O barulho os pega de surpresa. É como se uma multidão estivesse correndo na direção de vocês, mas tudo que conseguem ver, por um segundo, são um par de olhos dourados na escuridão. A criatura está aqui.

A criatura chegou e o combate é inevitável. Esse é o bicho papão, que fará de tudo para eliminar os agentes e seguir com seu plano de capturar as crianças. Esse é um combate complicado, mas a criatura está com apenas uma fração de seu poder total, pois ainda não completou seus objetivos para manifestar-se por completo na Realidade. Apenas por isso é possível para os recrutas derrotarem esta ameaça... com um bocado de sorte e dedução. Veja suas estatísticas de jogo no Apêndice A.

- ♣ A primeira coisa a fazer é rolar a iniciativa dos personagens e do bicho papão. Anote a ordem da Iniciativa e comece a primeira rodada.
- ♣ No começo da primeira rodada, antes de qualquer personagem poder agir, os personagens precisam fazer um teste de Vontade para resistir ao dano mental da Presença Perturbadora do bicho papão. Os personagens fazem um teste de Vontade DT 15. Se falharem, sofrem 2d6 pontos de dano mental (metade se passarem). Essa habilidade só acontece na primeira rodada do combate ou na primeira vez que encontrarem a criatura na cena.
- ♣ Esse é um combate bem complicado para agentes inexperientes. Quando encontrarem o bicho papão lembre-os que eles podem recordar informações sobre criaturas com a perícia Ocultismo e que eles possuem algumas pistas sobre a criatura por conta de sua investigação.

♣ BICHO PAPÃO ENFRAQUECIDO (CRIATURA ♦ CONHECIMENTO)

Assim que derrotarem a criatura, leia o trecho a seguir:

O corpo da criatura cai sem vida no chão queimado da fábrica. Os olhos que antes brilhavam dourados agora são um vazio escuro. Tudo está em paz. A criatura foi derrotada e os desaparecimentos devem chegar a um fim. Ainda assim, é necessário encontrar as crianças.

Vocês seguem os rastros da criatura pelas cinzas até uma série de pequenos dutos de ar. Infelizmente, vocês são grandes de mais para passar por ali. Ainda assim, é possível seguir os dutos pelo lado de fora.

A caminhada é longa, passando por uma série de locais apertados. No fim, vocês chegam em uma sala parcialmente desabada. Lá, encontram seis crianças dentro de gaiolas. São as crianças dos prontuários médicos, com exceção de Jônata Magalhães.

As crianças estão assustadas e começam a chorar. Uma delas grita para as outras:

♣ Parem! Vocês sabem que a criatura fica irritada com nossos gritos. Já perdemos o Jônata por causa disso. Parem, por favor.

Mas elas estão em segurança, pois vocês chegaram. Vocês abrem as gaiolas, libertando as crianças. Uma delas aponta para alguns documentos em cima da mesa, dizendo que a criatura ficava arrumando os papéis durante o dia e saía durante a noite.

Caso os personagens investiguem os papéis, descubram que são entradas de um diário sem identificação e aprendem algumas informações importantes:

- ♣ Jairo não morreu no incêndio. Ele ficou preso nos escombros, com um medo constante que seu filho estivesse morto por causa das chamas. Ele fala que nos últimos dias escutava algo se aproximando, pedindo ajuda.
- ♣ O que ele escutava era um bicho papão. Jairo viu seu filho no bicho e ficou cuidando dele enquanto estava preso nos escombros.
- ♣ Jairo começou a se confundir com a criatura, ao ponto de não conseguir mais separar os dois em seu diário.
- ♣ A criatura estava obcecada com a ideia de ter um pai desesperado pela perda de um filho e decidiu sequestrar crianças envolvidas com a fábrica.
- ♣ As marcas no corpo das crianças são as marcas de suas mãos, que aparecem algum tempo antes do bicho papão atacar. Por alguns momentos, Jairo se arrepende do que fez, mas as mensagens no diário ficam confusas, como se ele fosse duas consciências ao mesmo tempo, constantemente brigando.

Agora, os personagens podem entrar em contato com Caio para relatar seu sucesso.

AS MÃOS QUE NOS ACOLHEM

Os recrutas finalizaram a missão. As crianças podem ser devolvidas para seus pais. Esses pais vão perguntar o que aconteceu e cabe aos jogadores decidirem como vão reportar esse acontecimento.

Depois disso, podem ligar para Caio Leal e finalizar, de fato, a missão.

Caio atende a chamada do dispositivo. Ele está com uma voz preocupada:

Vamos lá, digam-me uma boa notícia! Deu tudo certo?

Caio ouve o relatório com atenção.

Entendo. Nesse caso, podem voltar para a base. Vamos conversar com calma sobre o que aconteceu, quem perdemos e como vamos seguir daqui pra frente. É possível que amanhã vocês não sejam mais recrutas. Obrigado pelo excelente trabalho. De verdade.

Ele desliga o dispositivo.

A missão chegou ao fim.

EPÍLOGO

A última etapa da missão é o relatório, que é quando os jogadores devem conseguir responder as perguntas na ficha de missão e ganhar pontos de prestígio. Disponibilizamos abaixo a tabela de pontos de prestígio para facilitar a consulta:

EVENTO	PONTOS DE PRESTÍGIO
Solução do caso	+10
Pista adicional encontrada	+2
Morte de inocente	-2
Morte de membro do grupo	-5

Peça que os jogadores escrevam a pontuação final dos Pontos de Prestígio em sua ficha. Isso vai dar uma sensação de progresso para eles. Lembre-se, que se chegarem em 20 Pontos de Prestígio, eles se tornam Operadores da Ordem, melhorando sua taxa de Crédito e também a quantidade e categoria máxima de itens que vão poder carregar nas próximas missões.

Daqui pra frente, você e os jogadores estão prontos para enfrentar mais desafios! Você pode narrar a missão **CARGA MORTAL** em seguida... Ou usar o *Livro de Regras* para criar suas próprias missões!

O que os espera do Outro Lado?



PERSONAGENS DO MESTRE



BICHO PAPÃO
ENFRAQUECIDO VD 20

CONHECIMENTO

CRIATURA • MÉDIA

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 19 • 3d6 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20
Percepção às cegas

DEFESA 16

Fortitude 20 | Reflexos 20+5 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 35 | Machucado 17

RESISTÊNCIAS Balístico, corte, impacto e Conhecimento 2

VULNERABILIDADES Sangue

AGI 2 FOR 2 INT 2 PRE 2 VIG 0

PERÍCIAS Atletismo 20+5, Furtividade 20+5

DESLOCAMENTO 15m | 10□

TAMANHO ADAPTÁVEL O bicho papão consegue se esconder em locais menores que ele, reduzindo seu corpo para qualquer categoria de tamanho menor de maneira paranormal. Além disso, seu deslocamento não é reduzido por andar furtivamente ou escalar.

TORMENTO INFANTIL O bicho papão fica desprevenido se estiver ouvindo uma cantiga de ninar ou outra canção infantil. Além disso, se estiver ouvindo o som de uma criança chorando, ele usará todas as suas ações disponíveis para encontrar e silenciar a fonte do choro.

DESTRUIR MENTE O bicho papão destrói e devora a mente assustada de seus alvos. Sempre que acerta um alvo perturbado com suas Garras Atormentadoras, o bicho papão causa também 1d4 pontos de dano mental por acerto.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GARRAS ATORMENTADORAS *Corpo a corpo x3*
Teste 20+5 | Dano 2d6+5 Conhecimento

MOVIMENTO ♦ ATORMENTAR

O bicho papão envia sussurros e perturbações para um ser em alcance curto. O alvo sofre 1d8+1 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade). Caso o bicho papão esteja escondido do alvo, este dano aumenta para 2d8+2.

COMPLETA ♦ SALTAR E ASSUSTAR

Se estiver escondido de um ser em alcance curto, o bicho papão pode sair do esconderijo e se aproximar deste ser. Enquanto faz isso, seu corpo aumenta e se retorce, assumindo uma forma assustadora. O ser do qual o bicho papão estava escondido sofre 3d8+3 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade).

PISTAS E DOCUMENTOS

ENTRADA DE BLOG

In Memoriam

Por Redação

Normalmente, eu não trago assuntos muito tristes para vocês, leitores, mas eu resolvi abrir uma exceção para esse caso. É com grande pesar que fazemos um ano de aniversário desde o incêndio na fábrica têxtil da cidade no dia 21 de Fevereiro de 2021. Foi um período difícil, onde muitos de nossa cidade ficaram com o coração na mão enquanto a fábrica ficava em chamas e os bombeiros tentavam tirar as crianças dos escombros.

Foi um grande infortúnio. Naquele fatídico dia, uma escola primária estava visitando a fábrica para aprender sobre a indústria da cidade. O incêndio, com origem ainda desconhecida, se alastrou por toda a fábrica e começou a derrubar a estrutura. Muitas pessoas ficaram presas nos escombros e não sobreviveram. Algumas delas eram crianças. Foi um momento terrível. Uma perda enorme para todos.

Pedimos que todos se juntem em uma oração coletiva nessa quarta-feira de noite, lá na praça da cidade. Vamos orar pelas almas dessas pessoas e pela coragem daqueles que ficaram aqui.

Amém.

[32 comentários](#) | [Subscrever](#)



PRONTUÁRIOS MÉDICOS

Esses são os prontuários pediátricos que a Dra. Ruth Wendhal entrega aos personagens em seu consultório (para referência, dia 10/03/2022). Você pode copiar, cortar separadamente e entregar esses prontuários para que seus jogadores busquem informações e pistas sobre o que está acontecendo.

Nome: Jônata Magalhães

Nascimento: 20.02.2016 (6 anos completos)

Tipo Sanguíneo: B+

Motivo do Atendimento: A criança está apresentando dificuldade para dormir

Avaliação: A criança contou que todas as noites ela acorda com um pesadelo e conta para o pai e a mãe que tem “alguém contando um segredo pra ela no seu ouvido”. A criança só consegue dormir com o som da sua caixinha de ninar. Notei a formação de algumas marcas nas costas, como pequenos pontos de impacto. O pai disse que ficaria atento a possíveis machucados.

Data do Atendimento: 23.02.2022

Nome: Augustino Severino

Nascimento: 25.02.2016 (6 anos completos)

Tipo Sanguíneo: A+

Motivo do Atendimento: Não consegue dormir

Avaliação: A criança reclama que não consegue dormir porque “sua cabeça fica falando com ela”. Os pais reportaram que isso já acontece a alguns dias, mais ou menos no mesmo período que ela aprendeu a ler e escrever. De acordo com os pais, “certo dia ela acordou e estava sabendo ler e escrever, inclusive em mais de um idioma!”. Um relato exagerado, sem dúvida. A recomendação médica foi que a criança se envolvesse mais com essas atividades cerebrais no começo do dia, e no final tentasse brincar com outras coisas para não despertar esse comportamento cerebral. Na avaliação física encontrei algumas marcas alérgicas no pescoço e nas costas. Os pais falaram que a criança é alérgica a picadas de mosquito e que ficaram acampando recentemente.

Data do Atendimento: 26.02.2022

Nome: Lucas Isisquino

Nascimento: 27.02.2016 (6 anos completos)

Tipo Sanguíneo: O+

Motivo do Atendimento: Aparecimento repentino de marcas alérgicas pelo corpo

Avaliação: As marcas são pequenas e espalhadas pela região das costas, punhos e pescoço. Elas não apresentam alteração de cor interna, ainda assim, se diferem do tom de pele da criança. A criança não reporta dor quando apertamos as marcas, mas também reporta não sentir quando tocamos-na na região das marcas. A recomendação foi suspender leite e glúten por um tempo, para ver se as marcas desaparecem.

Data do Atendimento: 28.02.2022

Nome: Bruno Guerra

Nascimento: 26.02.2016 (6 anos completos)

Tipo Sanguíneo: AB+

Motivo do Atendimento: Não consegue dormir

Avaliação: Os pais reportaram que a criança não está conseguindo dormir sozinha. Ela diz que vê uma luz quando fecha os olhos e tudo fica muito claro, mesmo de olhos fechados. Os pais falaram que isso começou quando ela começou a ler antes de dormir. Agora, mesmo sem deixar ela ler antes de dormir, isso continua acontecendo. Ela só consegue dormir com música de cantiga de ninar de fundo no quarto. Os pais foram orientados a dar um floral Relaxi 50/30/20 antes de colocar a criança na cama e tentar cantar antes de dormir (depois tirando a música). A criança estava fisicamente bem, mas com algumas marcas pequenas próximas do pescoço (pareciam pequenas marcas de impacto).

Data do Atendimento: 01.03.2022

Nome: Matheus Frenderich

Nascimento: 03.03.2016 (6 anos completos)

Tipo Sanguíneo: A+

Motivo do Atendimento: Irritação exacerbada

Avaliação: Os pais reclamavam de que a criança estava muito irritada nos últimos dias. A avaliação em conversa com os pais e a criança revelaram que ela não dorme bem, pois tem medo do que “está se movendo no telhado dela”. Os pais disseram que ela era muito imaginativa, inclusive reportando que a criança está mentindo falando que sabe ler e escrever, quando claramente isso foi feito por outros colegas. Além da irritação por falta de sono, a criança falou que está com marcas no punhos e próximo do pescoço. Assim como em outros casos, acredito que se trata de uma alergia e a família foi orientada acerca da dieta.

Data do Atendimento: 03.03.2022

Nome: Benjamin Palmeira

Nascimento: 02.03.2016 (6 anos completos)

Tipo Sanguíneo: O+

Motivo do Atendimento: Manchas na pele

Avaliação: Os pais relataram que o menino está com manchas na pele desde um dia antes do seu aniversário. As manchas começaram a aparecer primeiro no pulso e no pescoço e depois apareceram pelas costas. As manchas não são profundas e são parecidas com as de outras crianças que foram atendidas aqui no consultório. Recomenda-se que os pais suspendam alimentos alérgicos.

Data do Atendimento: 04.03.2022

Nome: Marcelo Trindade

Nascimento: 01.03.2016 (6 anos completos)

Tipo Sanguíneo: A+

Motivo do Atendimento: Aparecimento de manchas na pele

Avaliação: A criança aparenta estar bem e as marcas não machucam ao toque. A avaliação médica determinou que deve ser algum processo alérgico. Pai vai suspender o consumo de leite e glúten para determinar se é um processo alérgico a alimentos comuns na dieta da criança. Retorno marcado para 10 de março de 2022.

Data do Atendimento: 06.03.2022



NEX **10%**



CARGA MORTAL

Missão 2

O tráfico paranormal é uma realidade. Nesta eletrizante história, um grupo recém-formado de agentes terá que se infiltrar no Porto de Santos e obter acesso a um armazém privado, em que a inteligência da Ordem afirma que um objeto assombrado perigoso contrabandeado para o Brasil está escondido. A equipe precisa invadir o armazém, localizar e confiscar o objeto e obter informações de seu comprador. Tudo isso antes que o contrabando seja levado para São Paulo no dia seguinte e, mais importante, sem chamar atenção ou deixar vestígios.

Esta é a segunda missão dos agentes novatos da Ordem da Realidade. Se for jogar essa história de forma independente ou para começar uma campanha, considere os primeiros passos da missão anterior e o texto da introdução deste livro para passar as ideias básicas de **ORDEM PARANORMAL RPG** para os jogadores.

Esta história foi pensada para durar aproximadamente 2-3 sessões com 3 a 4 horas de jogo cada.

PRÓLOGO

Depois de sua primeira missão, os personagens agora são, de fato, verdadeiros agentes da Ordem. Mas não há muito tempo para descansar: há um problema urgente para ser resolvido que requer sua atenção. Comece a missão com o seguinte texto:

Por sorte de principiante ou talento, vocês resolveram a sua primeira missão e agora são os mais novos agentes da Ordo Realitas. No entanto, apesar de continuar lhes chamando de recrutas, a liderança da Ordem já quer vocês em uma nova missão. Atendendo o chamado às pressas, vocês aguardam as instruções no salão.

Uma mulher entra na sala. Veste terno e saia-lápis cinza, tem pele retinta, cabelos pretos curtos e uma cicatriz proeminente no pescoço, que ela parece não fazer questão de esconder. Sua expressão é séria, mas amigável, com um ar professoral.

Boa tarde. Sou a agente Zelda. Serei sua oficial comandante nessa missão.

Indo direto ao ponto: nossos agentes da inteligência identificaram que um grupo conhecido por contrabandear objetos assombrados da Europa foi visto no Porto de Santos com um carregamento suspeito. Interceptamos uma comunicação em turco com um comprador desconhecido que vive aqui, na cidade de São Paulo.

É imprescindível que vocês interceptem esse objeto antes que ele saia do

porto. Se conseguirem, procurem também informações sobre esse comprador misterioso. Isso pode nos levar a ainda mais objetos perdidos que precisam ser recuperados a todo custo.

Não tivemos tempo de preparar um plano de incursão, então entrar no terminal e conseguir acesso ao armazém ficará por conta de seus talentos. Tudo que sabemos é que os contrabandistas estão instalados no armazém nº 88.

Lembrem-se: discrição é o fator crucial das nossas operações. De maneira geral, pessoas comuns não conhecem a Ordem da Realidade e sequer desconfiam sobre as ameaças do Outro Lado. Vocês devem conduzir essa missão de maneira discreta, mantendo a existência da Ordo Realitas oculta. Essas pastas contêm todas as informações que vocês precisam colher em campo. Alguma pergunta?

Aproveite esse momento para entregar a Ficha de Investigação para os jogadores, enquanto a agente **Zelda** responde perguntas sobre seus objetivos na missão. Depois disso, é hora de ir para o arsenal.

Quando estiver tudo pronto, o grupo novamente vai à garagem da Ordem e a motorista da Van, uma jovem simpática chamada **Vanessa**, já os reconhece pelo nome e parte com eles para Santos.

CENA 1

O TERMINAL

Os agentes levam pouco mais de uma hora para chegar em Santos, e podem combinar seu plano de ação para conseguir passar pela segurança do terminal no caminho. A van é equipada com kits para todo tipo de perícia possível, além de todo tipo de munição, mas armas, utensílios, vestimentas e qualquer equipamento paranormal ficam na sede.

Apesar de solícita, Vanessa não tem informações adicionais sobre a missão. Sim, ela já ouviu todas as piadas possíveis sobre “a van da Van” e faz questão

de deixar isso claro. Quando chegarem ao cais, leia o texto da caixa a seguir.

O sistema portuário tem quase oito mil quilômetros quadrados, um complexo com centenas de prédios e docas que movimenta mais de 130 milhões de toneladas de carga por ano. Mesmo o único setor que vocês precisam investigar, um dos vários Terminais de Uso Particular (TUP), é assustadoramente grande. A van para no estacionamento externo e Vanessa diz que vai esperar vocês no local.

O local é totalmente murado, com apenas um grande portão de entrada contendo uma guarita, a alguns metros de onde a van estacionou. A guarita é grande o suficiente para ter dois seguranças sentados em uma mesa dupla, com armários, uma mesa de controle e telas de vigilância.

Os investigadores precisam ganhar acesso ao armazém passando pelos vigias da guarita. Deixe claro que eles podem usar qualquer método que conseguirem pensar: enganação, suborno, controle mental ou mesmo força bruta. Todavia, a maneira como executam a missão terá consequências em sua avaliação, podendo inclusive resultar em punições.

A guarita possui dois Seguranças do Porto (use o Policial, na página 287 do Livro de Regras), que estão de vigia. Em caso de ameaça por parte dos agentes, os vigias alertam a segurança local e a polícia (veja a caixa “Lidando com a Lei”). Se forem rendidos, não oferecem resistência. Também não arriscam suas vidas caso fiquem em clara desvantagem.

Seja como for, assim que os agentes conseguirem passar pela guarita, podem ir até o armazém. Caso tenham invadido o local, você pode pedir um teste de Furtividade (DT 15) para evadir os seguranças e as câmeras. Se forem identificados, serão abordados pelos seguranças da SPA.

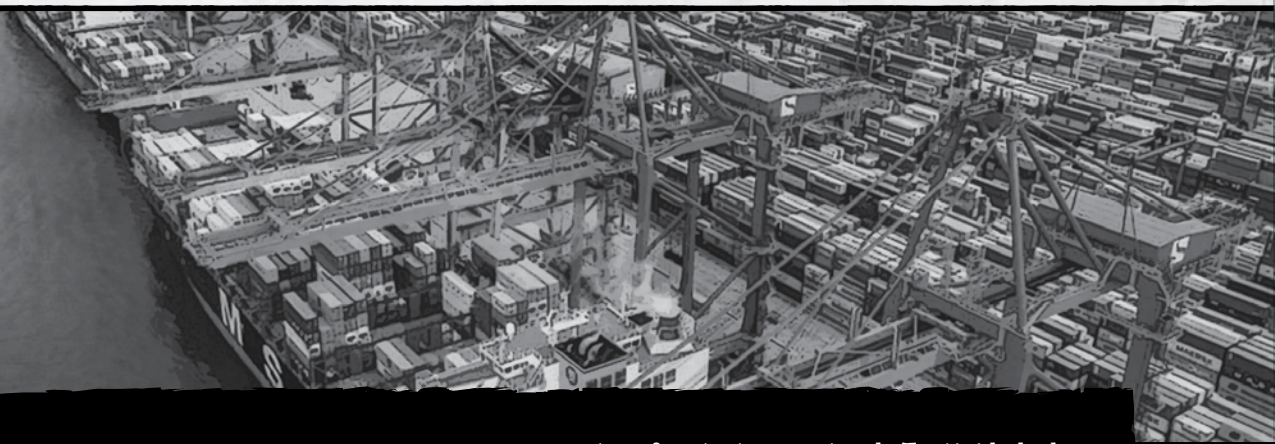
LIDANDO COM A LEI

O porto de Santos é fiscalizado pela SPA (Santos Port Authority), que conta com seguranças armados, e pela Polícia Militar. A SPA é a primeira a responder em caso de alarmes disparados, mas irá alertar a PM se ouvir disparos de tiros.

Os seguranças da SPA vão abordar os personagens como invasores, exigindo que se rendam e os acompanhem para a sede da SPA para dar explicações. Os personagens podem tentar convencê-los ou enganá-los para escapar da prisão, ou mesmo fugir em uma perseguição pelo

porto — faça testes opostos de Furtividade dos personagens contra Percepção dos seguranças; se todos os personagens vencerem uma rodada completa, conseguem despistar os seguranças e ficar escondidos, mas ainda serão procurados.

Reagir de forma violenta contra qualquer um desses agentes de segurança é um crime grave, tanto perante a lei quanto para a Ordem, e provavelmente acarretará na expulsão dos personagens envolvidos, assim como um esforço por parte da Ordem para entregá-los às autoridades, além de mantê-los sob vigilância constante para que não quebrem o sigilo.



CENA 2

ARMAZÉM 88

Assim que o grupo chegar em segurança ao armazém, leia em voz alta:

O galpão de cimento e telhas de alumínio fica em um ponto isolado do terminal, o que parece bastante conveniente. É um prédio antigo, desgastado pelo tempo, totalmente retangular, com pequenas janelas nas laterais a quase 3m de altura, que servem para ventilação e iluminação. Na frente, a identificação de número 88 fica acima de uma porta com uma fechadura eletrônica moderna que destoa do restante da construção, bem ao lado da grande porta metálica corrediça que serve para carga e descarga. Vocês podem ver luzes saindo pela janela, mas o galpão está completamente silencioso.

Algumas informações importantes sobre o galpão:

- O prédio mede 12 metros de largura por 30 de profundidade, com o teto a 9 metros de altura.
- Os agentes precisam entrar no armazém de alguma maneira. A fechadura eletrônica pode ser hackeada com um teste de Tecnologia (DT 20).
- As janelas são vidraças pequenas demais para uma pessoa passar. Se algum personagem escalar até lá, verá que as luzes estão acesas, mas nenhum movimento está ocorrendo dentro do galpão. Um teste de Percepção (DT 15) revela um corpo humano deitado no chão, no meio das caixas.
- Na parte traseira é possível acessar a caixa de força externa, que está trancada por um cadeado (DT 20 para arrombar, 40 PV, RD 10). Caso aberta, pode ser usada para desligar a energia, diminuindo a DT para hackear a fechadura para 15 e parando as hélices do sistema de ventilação. Também é possível cortar os cabos de energia (15 PV), mas atacá-los causa 3d6 de dano elétrico no personagem.
- No telhado existem três chaminés de ventilação de 1,5m de diâmetro. Elas estão fechadas por telas metálicas (10 PV, RD 5) e têm hélices girando em alta velocidade. Se conseguirem parar as hélices,

os personagens podem removê-las com um teste bem-sucedido de Profissão adequado (DT 10).

- Qualquer falha em um teste por 10 ou mais faz barulho suficiente para alertar a segurança. Caso ela chegue no local, veja a caixa Lidando com a Lei para conduzir o encontro.

Assim que conseguem acessar o armazém, o grupo se depara com uma cena preocupante, que os lembra que as missões da Ordem nunca são tranquilas.

CENA 3

CRIME HEDIONDO

Três fileiras de estantes altas e largas estão repletas de caixotes de madeira. Na parede do fundo, divisórias de madeira com janelas grandes e uma porta formam o que parece ser um escritório.

Vocês prontamente notam um corpo estirado no chão. Ao se aproximarem, um forte cheiro ácido de podridão invade suas narinas. O corpo é um cadáver ressecado, que parece estar morto há muitos anos, seus órgãos já totalmente decompostos, sua pele seca revelando os ossos.

No entanto, suas roupas parecem novas. A jaqueta de couro lustrosa, a camiseta regata branca e a calça jeans parecem recém-compradas. A bota que lhe cobre os pés tem poucos sinais de desgaste.

Aqui se inicia a Cena de Investigação. Siga as regras do Capítulo 4.

ARMAZÉM

GRAU DE URGÊNCIA. Muito Baixo (6 rodadas)

PISTA BÁSICA. O objeto amaldiçoado pode estar no meio da carga. E pior: talvez tenha sido o perpetrador dessa cena grotesca.

PONTOS DE INTERESSE.

- **CAIXOTES:** "Diversos caixotes marcados e identificados estão organizados pelas estantes"

- ✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 10):** A maioria dos caixotes transportam roupas e tecidos de vários locais da Europa, mas nenhum parece vir da Turquia.
- ✦ **PERCEPÇÃO (DT 10):** Alguns caixotes têm uma marca estranha em baixo relevo na tampa.
- ✦ **ATLETISMO (DT 15):** Abrir os caixotes marcados revela que eles realmente transportam tecidos, mas alguns têm objetos de arte misturados com a carga, como vasos e pinturas.
- ✦ **CIÊNCIA OU PROFISSÃO LIGADA À LÍNGUAS OU HISTÓRIA (DT 15):** O símbolo se parece com um dos hieróglifos comumente utilizados para representar Anúbis, o deus egípcio da morte e da mumificação.

♣ **CORPOS:** “O cadáver que vocês viram não era o único! Há um total de cinco corpos em estado decrépito, embora suas roupas estejam aparentemente conservadas. Três estão na área de carga, sendo dois próximos à porta, enquanto outros dois estão caídos perto da mesa do escritório”.

- ✦ **INVESTIGAÇÃO OU PERCEPÇÃO (DT 10):** todos estão armados com pistolas e munição curta. Eram provavelmente mercenários treinados.
- ✦ **MEDICINA (DT 15):** nenhum dos corpos tem marcas de agressões ou violência. Eles parecem corpos mumificados, com centenas de anos de idade.

♣ **ESCRITÓRIO:** É um gabinete simples, com uma mesa, três cadeiras e uma estante de documentos. Dois corpos parecem ter caído ao redor da mesa. Sobre ela, alguns documentos, um cinzeiro com bitucas, um isqueiro de fluído, um notebook e um pergaminho antigo desenrolado.

- ✦ **INVESTIGAÇÃO OU PERCEPÇÃO (DT 10):** entre os documentos está a senha da porta e toda a papelada de despachante.
- ✦ **INVESTIGAÇÃO OU PERCEPÇÃO (DT 15):** Pela posição, os dois mortos estavam lendo o pergaminho. Debaixo da mesa, uma garrafa de bronze com vários símbolos estranhos gravados está caída no chão.
- ✦ **PERGAMINHO, OCULTISMO (DT 15):** O pergaminho parece conter instruções para um ritual, mas está em uma língua antiga. É necessário um teste de Ciência ou Profissão ligada à línguas ou história (DT 20) para compreendê-lo. Se algum dos personagens conseguir fazer isso, leia o box Ritual de Contenção.

- ✦ **GARRAFA, OCULTISMO (DT 15):** Os símbolos na garrafa parecem ser símbolos de Energia.
- ✦ **TECNOLOGIA (DT 15):** É possível hackear a senha do notebook. Ele revela uma série de pesquisas sobre o deus Anubis e o “Ritual da Noite Eterna”.

Ritual da Noite Eterna e o Ritual de Contenção.

Para conter o avanço da sombra da morte que trará a Noite Eterna, o receptáculo deve se tornar uma ode a Osíris, o grande sol. Sua luz e calor intensos irão dispersar a escuridão infinita.

PISTAS COMPLEMENTARES.

- ♣ A garrafa provavelmente estava cheia com algum líquido.
- ♣ Um dos homens mortos na mesa está mais bem vestido, aparentando ser o líder. Ele tem um celular simples, mas sem nenhum contato salvo.

FINALIZANDO A CENA. Ao juntarem as pistas, os personagens descobrem que os contrabandistas ingeriram o líquido da garrafa, que foi a causa de sua morte. Eles precisam fazer o ritual de contenção para que o líquido deixe os cadáveres e volte para o receptáculo, antes que todos se transformem em criaturas de Morte, o que seria um desastre completo e certamente significaria o fim do esquadrão. Quando as rodadas se encerrarem, leia abaixo.

Um som gutural esqualido ecoa da entrada do armazém. Um dos cadáveres na porta começa a se contorcer, vertendo um lodo pútrido por todos os seus orifícios, que dissolve lentamente suas roupas e pele, até que restam apenas os ossos. Ele se levanta lentamente, modificado, retirado, o lodo cobrindo boa parte de seu corpo pútrido, escorrendo para formar uma poça aos seus pés.

O QUE ACONTECEU

O líder dos mercenários descobriu o Lodo dentro da garrafa de metal e tentou traduzir as escrituras através de pesquisas pela internet. Ele entendeu que o líquido traria “vida eterna” e convidou seus subalternos a beberem de seu conteúdo mas, sem a preparação prévia de um ritual, esse lodo apenas consumiu a vida dos homens em minutos.

O lodo preto ainda está ativo e vai transformar os corpos em Esqueletos de Lodo, a não ser que o ritual escrito no pergaminho seja realizado.

CENA 4

FRENTE A FRENTE COM A MORTE

A situação acaba de se complicar ainda mais! O cadáver se tornou um esqueleto de lodo (Livro de Regras, página 217) e agora avança para atacar os agentes.

☠ ESQUELETO DE LODO (CRIATURA ♦ MORTE)

Para o horror dos jogadores, o combate não acaba quando ele é derrotado. Além de sua habilidade Imortalidade, um outro cadáver se transforma em um novo esqueleto de lodo, até que os cinco corpos estejam transformados! Enquanto mais e mais esqueletos se erguem, os derrotados voltam a cada 1d3 rodadas (mantenha a contagem das rodadas em segredo para ampliar a tensão!).

☠ ESQUELETO DE LODO X5 (CRIATURA ♦ MORTE)

Dois esqueletos já são um grande desafio para o grupo. Com três ou mais, a morte é certa. A única maneira de sobreviver é realizar o ritual descrito no pergaminho.

RITUAL DE CONTENÇÃO. Realizar o ritual na verdade é simples. Os personagens precisam aquecer a garrafa de cobre por três rodadas seguidas, até que ela se torne incandescente. Para isso, podem usar qualquer chama mais forte que uma boca de fogão. Deixe que usem a imaginação para interagir com o ambiente, sendo a forma mais fácil fazer uma fogueira com os tecidos e acendê-la usando o isqueiro. Eles também podem

quebrar os caixotes para usar a madeira. Além das ações fazerem sentido, lembre-se que até começar a aquecer a garrafa um ou mais personagens precisam gastar ao menos uma ação padrão para fazer o fogo!

De qualquer forma, quando o ritual for realizado, leia o texto da caixa abaixo:

O vaso de cobre começa a vibrar e zunir. Os corpos das criaturas parecem fazer o mesmo, com o lodo preto que cobre os cadáveres reverberando e ondulando enquanto gemem e se contorcem.

Vagarosamente, o lodo vai sendo atraído para dentro da garrafa, como se escorresse ao reverso. Quando todo o lodo espalhado é recolhido, a tampa de cobre voa em direção ao bico e sela a garrafa com um flash de luz muito intenso.

O ritual está feito. O objeto amaldiçoado, encontrado e recuperado. As criaturas, contidas. Os personagens agora precisam limpar a bagunça (se lembrarem!) e retornar para Vanessa, embarcando de volta para a sede da Ordem com a missão cumprida.

Ou é o que eles pensam.

CENA 5

VELOCIDADE MÁXIMA

Escapar do porto depois de causar tanto alvoroço pode ser ainda mais difícil do que entrar, já que o incêndio e os disparos certamente deixaram a segurança em alerta. Para evitar os guardas e as câmeras, cada personagem deve passar em dois testes de Furtividade (DT 20) ou enganar os guardas de alguma forma. Se o grupo todo falhar, é detido pela SPA (veja a caixa “Lidando com a Lei”). Um único sucesso é suficiente para levar os personagens à saída, onde Vanessa os aguarda com o carro ligado.



Vocês mal batem a porta e a van já arranca em direção à saída do estacionamento.

Eu sabia que essa confusão toda era coisa de vocês! Tive uma sensação que a gente ia precisar sair fora rapidinho e deixei o carro no jeito.

Vanessa continua, orgulhosa, enquanto avança pela estrada.

Acho que ninguém do porto percebeu a gente, mas esses dois carros aí atrás estão bem suspeitos. Já mudei de caminho duas vezes e eles continuam na nossa cola. Daqui a pouco vamos chegar na estrada, então se preparem para o pior.

Ela não podia estar mais certa. Assim que vocês se afastam da cidade e chegam à serra, os carros suspeitos começam a atirar!

Esta é uma cena de ação. Como explicado na missão anterior, a cena funciona em rodadas, com um objetivo e uma lista de ações. Lembre-se de não impedir jogadores a fazer ações não listadas, usando os parâmetros descritos aqui como exemplos para determinar testes e benefícios para a ideia. A cena termina quando o grupo atingir o objetivo ou todos os personagens falharem.

OBJETIVO. Sobreviver 5 rodadas.

EFEITO. no final de cada rodada, cada um dos carros dispara duas vezes contra a van. Se o veículo for atingido seis vezes, é danificado e capota, tornando a fuga impossível e causando 4d6 de dano de impacto nos ocupantes por conta do acidente.

Os mercenários irão recuperar o artefato e muito provavelmente executar os personagens inconscientes. Se algum deles esteja em condições de lutar, cada carro tem quatro ocupantes fortemente armados (use as estatísticas do soldado de aluguel, na página 284 do Livro de Regras).

AÇÕES. No seu turno, cada personagem pode realizar uma das seguintes ações:

♣ **ARREMESSAR OBJETO (ATLETISMO DT 15):** o personagem pode arremessar um objeto na pista para bloquear o caminho dos perseguidores. Se for bem-sucedido, um dos veículos fica para trás nessa rodada e não consegue disparar contra a van.

♣ **AUXILIAR VANESSA (PILOTAGEM OU TÁTICA DT 15):** o personagem orienta Vanessa em suas manobras evasivas, dificultando os disparos de um dos veículos nessa rodada.

♣ **TIRO DE SUPRESSÃO (PONTARIA DT 20):** O personagem dispara contra um dos veículos, fazendo com que seus ocupantes tenham que se proteger e não possam disparar contra a van nessa rodada.

No final da quinta rodada, o comboio se aproxima do pedágio na entrada de São Paulo e os perseguidores são obrigados a fugir para não atrair a polícia.

Graças aos seus esforços e aos nervos de aço de Vanessa, vocês conseguem afastar os mercenários — mas temem que esse caso esteja bem longe de terminar. Serpenteando pelas ruas de São Paulo, com a certeza de que não estão sendo mais seguidos, vocês chegam à sede da Ordem.

A TRAMA SE COMPLICA

Agora a salvo em sua base de operações, os investigadores podem descansar e curar suas feridas. Essa cena de interlúdio pode ser conduzida normalmente seguindo as regras do Livro de Regras.

Ainda é bem cedo pela manhã quando vocês encontram a Agente Zelda na sala de briefing. Sua expressão séria deu lugar a uma cara de preocupação genuína e ela parece ansiosa para começar a reunião. Quando todos se sentam, ela aponta para a TV atrás dela em um rack, mostrando uma imagem detalhada do vaso de cobre que vocês recuperaram.

● Bom dia. Nossa equipe de análises passou a noite pesquisando os detalhes do artefato que vocês recuperaram. Aparentemente, este receptáculo foi criado por antigos “feiticeiros” do norte da África há mais de 3 mil anos, com a intenção de aprisionar as “criaturas de sombras” que ameaçavam seu povo. Pode-se dizer que são uma forma rudimentar de manipulação e proteção contra o Paranormal, pois segue as mesmas leis que servem de base para os rituais modernos.

Ela troca o slide da apresentação, revelando uma pintura antiga representando sacerdotes manipulando jarros, dos quais escoa um líquido preto, sendo derramado em pessoas amarradas. Ao centro, uma figura com uma marca na fronte está erguendo um cetro com uma espiral em sua ponta, e alguns riscos pretos bem finos conectam o cetro com as pessoas amarradas.

● O que eles descobriram é que essa é apenas uma pequena peça do quebra-cabeças macabro. Aparentemente vários desses jarros, contendo o que nós denominamos “lodo da Morte”, já foram contrabandeados para o Brasil

bem debaixo do nosso nariz, por uma seita que se autodenomina “Culto da Noite Eterna”. Os detalhes do plano ainda são desconhecidos, mas sabemos que eles já estão em posse de vários destes receptáculos e pretendem usá-los como um tipo de arma para criar um pequeno exército de criaturas que aparentemente podem ser controladas ou, no mínimo, direcionadas por um outro item... uma relíquia que se parece com um cetro ou bastão de prata escurecida. Imaginem soltar vários esqueletos de lodo em um local e ser capaz de simplesmente recolhê-los para uso posterior depois que o estrago estiver feito...

O último slide mostra a fachada de uma loja modesta no centro de São Paulo, com um letreiro simples que diz “Lua Cheia Tapeçarias & Tecidos”.

● Seu objetivo é descobrir onde será a próxima reunião do culto, para que possamos invadir o local e recuperar todos os artefatos amaldiçoados em sua posse, usando quaisquer meios necessários. Vou repetir: os meios necessários. Não podemos permitir que uma organização tenha a capacidade e intenção de usar criaturas como essas. Nossa única certeza é que essa loja tem alguma ligação com a seita, mas não temos como descobrir detalhes sem entrar no local, por isso vocês devem invadir a loja esta noite e colher informações sem deixar vestígios.

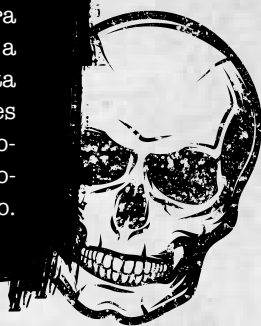
Ela recolhe os papéis e se prepara para sair da sala, mas para abruptamente, como se tivesse se lembrado de algo.

● Ah, sim. Parabéns por sua primeira missão bem-sucedida. Vocês provaram ser agentes talentosos. Agora vão e terminem o que começaram. Dispensados.

Quando estiverem prontos, os personagens são levados de carro até a região do Bom Retiro, e deixados em um local discreto próximo de seu alvo.

SUBSTITUINDO AGENTES

Caso o personagem de algum jogador tenha morrido durante a primeira parte da missão, ele pode fazer um novo personagem de NEX 10% para interpretar a partir desta cena: a Ordem irá chamar um novo recruta para reforçar o grupo. Se os jogadores quiserem, o interlúdio é um bom momento para apresentar o novo personagem e fazê-lo interagir com o grupo.



CENA 6

SOB A LUA CHEIA

O transporte deixa o grupo em um beco no mesmo quarteirão que se encontra a loja. Vanessa está com eles mais uma vez.

A região comercial está praticamente deserta nesta noite fria de segunda-feira. Salvo alguns poucos transeuntes e carros eventuais, o local parece sossegado. A fachada da loja não é muito impressionante e somente uma trava comum protege a porta de metal padrão que tranca o local. Parece um arrombamento fácil. Talvez até demais.

Deixe que os jogadores escolham como querem arrombar o local. Algumas informações úteis são:

- ✦ Arrombar a fechadura requer um teste de Crime (DT 25).
- ✦ O local tem um “alarme silencioso” que não emite nenhum ruído, apenas alerta o dono e a polícia. Um teste de Percepção (DT 20) é necessário para encontrar os sensores, mas é necessário ser bem-sucedido em um teste de Ciência ou Tecnologia (DT 25) para compreender seu funcionamento.
- ✦ O segundo andar tem duas janelas de vidro sem grades, mas que estão trancadas. Elas podem ser destruídas com facilidade, mas isso irá disparar o alarme. É possível ver os sensores pela janela com um teste de Percepção (DT 25).

Uma vez que os personagens conseguirem acesso à loja, a cena de investigação começa.

LOJA LUA CHEIA

GRAU DE URGÊNCIA. Alto (3 rodadas)

PISTA BÁSICA. Descobrir informações sobre o próximo encontro do Culto da Noite Eterna.

PONTOS DE INTERESSE.

- ✦ **BALCÃO DE ATENDIMENTO:** “O balcão tem só dois metros de comprimento, uma caixa registradora, algumas máquinas de pagamento, um jogo de prateleiras e um conjunto de gavetas trancadas com chaves.”
 - ✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** no canto de uma das prateleiras está um dispositivo tecnológico ligado na tomada. Essa é a central de alarme.
 - ✦ **TECNOLOGIA (DT 25):** é possível desativar brevemente o alarme, o que reduz o grau de urgência da cena para Baixo (5 rodadas).
 - ✦ **CRIME (DT 15):** arrombar a fechadura das gavetas revela uma série de documentos que parecem conter informações importantes.
 - ✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** o que mais chama atenção nos documentos é a repetição constante de um endereço com várias entregas para pessoas com nomes diferentes.
 - ✦ **PERCEPÇÃO (DT 15):** uma das gavetas tem um fundo falso que esconde uma chave comum.
- ✦ **ESCRITÓRIO:** Uma porta destrancada leva aos fundos da pequena loja, onde funciona um escritório modesto com mobiliário comum, duas cadeiras, dois notebooks simples e pilhas de papel. O escritório tem mais duas portas que levam a um banheiro e uma pequena copa, respectivamente.
 - ✦ **PERCEPÇÃO OU INVESTIGAÇÃO (DT 20):** o escritório parece menor do que deveria ser por conta de sua posição na casa. Uma das paredes parece oca e tem uma pequena fechadura escondida.
 - ✦ **CRIME (DT 25) OU USAR A CHAVE NA GAVETA:** Uma pequena sala oculta pela parede falsa tem uma arara cheia de mantos pretos e máscaras de tecido acomodados em sacos de transporte com nomes. Alguns nomes batem com os que estão nos documentos de entrega para o mesmo endereço, marcada com a data de hoje a frase “NÃO ESQUECER” em vermelho numa folha de papel.

O endereço nos documentos é de uma propriedade particular na Região Metropolitana de São Paulo, em Vargem Grande Paulista, na Estrada da Cruz de Pedra.

Quando a cena terminar, uma viatura de polícia chegará ao local. Os personagens podem fugir, tentar lduibriar os policiais ou mesmo enfrentá-los, mas lembre-os sempre das consequências de enfrentar agentes da lei. Se tudo der certo, os agentes descobriram o endereço da reunião e agora sabem que ela acontecerá em poucas horas! Eles também podem levar os mantos e máscaras (cada conjunto ocupa 1 espaço no inventário).

Os jogadores agora têm uma escolha: podem seguir direto para o local e ganhar tempo, ou passar antes na sede da Ordem para preparar seu arsenal, chegando atrasados para a cerimônia.

DEU TUDO ERRADO. E AGORA?

É possível que o grupo não consiga descobrir as informações da hora e local da reunião, nem descubra os mantos escondidos. Nesse caso, eles precisam dar um jeito de descobrir a localização do ritual de outra forma. Rastreamento funcionários da loja? Indo atrás de informantes no submundo? Usando um ritual de Vidência de forma muito criativa?

Permita que consigam fazer o plano B funcionar se a ideia fizer sentido e for coerente... do contrário, eles falham. O Ritual da Noite Eterna é realizado com sucesso. A Agente Zelda repreende os agentes e eles perdem Pontos de Prestígio, além de não evoluírem seu NEX. A Ordem agora vai se dedicar a descobrir mais sobre o culto e enviar agentes mais experientes para lidar com o problema em outra ocasião.

Acontece. Falhas fazem parte da vida, e do jogo. É bater a poeira das roupas e se preparar para a próxima missão. Ao menos esles voltaram com vida.

É mais: talvez a Ordem envie os próprios personagens, no futuro, para corrigir seu erro em uma nova missão contra a seita, agora é um adversário mais perigoso...

CENA 7

O CULTO

Depois de alguns minutos em uma estrada de terra estreita na escuridão, é possível ver uma mansão vitoriana no meio de um bosque. Vários carros estão estacionados no entorno da propriedade. As luzes do casarão estão acesas e vocês percebem que o local não parece ter exatamente um sistema de segurança, valendo-se mais de sua localização secreta e discreta.

É possível se aproximar o suficiente para ver que todas as pessoas que estão chegando no local estão vestindo mantos e máscaras totalmente pretos, bordados com símbolos únicos que parecem ser um tipo de identificação do culto. Também é possível ver que uma das faces da mansão está com as luzes apagadas, servindo como um possível ponto de arrombamento. Outra opção seria entrar pela porta da frente usando força bruta, mas a abordagem violenta tem lá seus reveses.

Dê um tempo para os jogadores conversarem sobre a abordagem. Se eles estão com os mantos e máscaras, podem se passar por membros do culto. Lembre-os que armas ou objetos chamativos podem estragar esse disfarce (-10 em testes de Enganação), mas os mantos são longos e pesados o bastante para esconder objetos menores, como armas leves, utensílios e componentes ritualísticos. A seguir temos três opções de cenas para possíveis abordagens, mas sintam-se livres para conduzir tudo da forma que quiser.

ESPIÕES INFILTRADOS

DISPONÍVEL APENAS SE OS AGENTES LEVARAM OS TRAJES DE CULTISTAS DA CENA ANTERIOR.

OBJETIVO. Conseguir 10 sucessos coletivos de Infiltração sem nenhum integrante ser descoberto.

EFEITO. No final de cada rodada, todos os personagens devem fazer um teste de Diplomacia ou Enganação (DT 15 + 5 para cada falha anterior). Uma falha significa que o personagem disse ou fez algo

DIVIDINDO O GRUPO

Jogadores mais experientes podem sugerir que o grupo se divida entre as opções de abordagens, conforme suas habilidades. Por exemplo, enquanto dois Especialistas tentam uma Invasão Furtiva, o Combatente e o Ocultista poderiam agir como Espiões Infiltrados. Essa é uma ideia divertida e pode gerar ótimas oportunidades de drama e tensão. Deixe claro para os jogadores que é sempre mais arriscado não ter a equipe toda se ajudando, mas tente não fazer parecer que você está desestimulando a ideia.

Se o grupo se dividir, narre rodadas alternadas entre as duas cenas para que ninguém tenha que ficar de chat para o jogo alheio (até porque provavelmente eles terão como se comunicar entre si enquanto trabalham). Todos podem acabar na mesma hora chegando à cena 8, ou em momentos alternados (alguém foi preso no meio da cena e levado para assistir o ritual, ou está se esgueirando e esperando a melhor oportunidade para agir e assim por diante). Talvez os subgrupos se encontrem antes, um invadindo a abordagem do outro (o disfarce dos espiões dá errado e os furtivos precisam ajudar, ou os que meteram o pé na porta precisam de ajuda porque estão indo mal em um combate, etc.).

De qualquer forma, com algum jogo de cintura, você tem tudo para conseguir um clímax muito divertido para a missão.

estranho que levantou a suspeita de ser um impostor. Um personagem que acumula 3 falhas é descoberto e capturado pelos cultistas (mais detalhes na Cena 8). Os outros personagens podem continuar infiltrados ou se revelar e tentar combater os cultistas, trocando imediatamente para a abordagem **PÉ NA PORTA E PANCADARIA**, zerando os sucessos.

AÇÕES. No seu turno, cada personagem pode realizar uma das seguintes ações:

- ☙ **INFILTRAÇÃO:** funciona como Procurar Pistas (pág. 80), mas a perícia escolhida deve ser usada para se misturar com a multidão sem levantar suspei-

tas, seja se engajando em conversas (Atualidades, Diplomacia) ou procurando chamar o mínimo de atenção possível (Furtividade, Tática). A mesma perícia não pode ser usada pelo mesmo personagem duas vezes.

- ☙ **CRIAR DISTRAÇÃO:** funciona como Facilitar Investigação (pág. 80), mas a perícia escolhida deve ser usada para criar uma distração no local, como usar Atletismo para fazer algo como derrubar uma mesa e todo seu conteúdo, ou Enganação para algo como começar uma discussão entre dois cultistas. Se o personagem passar no teste, ele e cada aliado recebem +2 em seu próximo teste de infiltração nesta cena (bônus não-cumulativo).

- ☙ **USAR HABILIDADES E ITENS:** habilidades e itens que possuem efeitos específicos em cenas de investigação podem ser usados nesta cena conforme suas descrições (por exemplo, uma habilidade que fornece bônus em Procurar Pistas vai fornecer o mesmo bônus para Infiltração). Além disso, os jogadores podem encontrar usos criativos para habilidades e equipamentos que normalmente não interagem com investigação. Por exemplo, um personagem pode deixar cair sutilmente uma granada de fumaça em seu teste de Criar Distração (nesse caso, usando um teste de Furtividade). A critério do mestre, habilidades que não concedem bônus em testes mas que poderiam auxiliar uma determinada ação podem conceder +5 neste teste. O mestre tem a palavra final se uma habilidade ou item pode ser usado em uma ação de investigação.

Quando atingem os dez sucessos, os agentes são convidados para o salão cerimonial junto com os demais cultistas. Siga para a Cena 8.

INVASÃO FURTIVA

OBJETIVO. Conseguir 10 sucessos coletivos de Infiltração sem nenhum integrante ser descoberto.

EFEITO. No final de cada rodada, todos os personagens devem fazer um teste de Furtividade (DT 15 + 5 para cada falha anterior). Uma falha significa que o personagem fez algum barulho ou foi visto. Um personagem que acumula 3 falhas é descoberto e capturado pelos cultistas (mais detalhes na Cena 8). Os outros personagens podem continuar infiltrados ou se revelarem e tentar combater os cultistas, trocando imediatamente para a abordagem **PÉ NA PORTA E PANCADARIA**, zerando os sucessos

AÇÕES. No seu turno, cada personagem pode realizar uma das seguintes ações:

- ♣ **INFILTRAÇÃO:** como na abordagem **ESPIÕES INFILTRADOS**, mas a perícia escolhida deve ser usada para se mover pela mansão sem ser percebido, seja procurando pela melhor rota usando Tática ou mesmo neutralizando um vigia usando Luta. A mesma perícia não pode ser usada pelo mesmo personagem duas vezes.
- ♣ **CRIAR DISTRAÇÃO:** como na abordagem **ESPIÕES INFILTRADOS**.
- ♣ **USAR HABILIDADES E ITENS:** como na abordagem **ESPIÕES INFILTRADOS**.

Quando atingem os dez sucessos, os personagens chegam despercebidos ao salão cerimonial, onde os cultistas se preparam para o ritual. Siga para a Cena 8.

PÉ NA PORTA E PANCADARIA

OBJETIVO. Conseguir causar 120 pontos de dano coletivamente usando a ação Combater, antes do grupo todo ser nocauteado.

EFEITO. No final de cada rodada, cada um dos personagens sofre 2d6+4 pontos de dano (considerados ao mesmo tempo dos tipos corte, impacto e perfuração) por conta dos ferimentos e desgaste físico da invasão forçada. Um personagem que fique com 0 ou menos PV por causa desse dano é nocauteado (fica inconsciente e não pode mais agir na cena, mas não está morrendo) e pode ser socorrido por aliados usando a ação Ajudar Companheiro Caído. Se todo o grupo for nocauteado, é capturado pelos cultistas (mais detalhes na Cena 8).

AÇÕES. No seu turno, cada personagem pode realizar uma das seguintes ações:

- ♣ **COMBATER:** o personagem pode fazer uma ação Agredir contra Defesa 15, ou lançar um ritual que causa dano, contanto que o tempo de execução seja uma ação completa ou menor e a duração seja instantânea (Testes de Resistência 2D+5).
- ♣ **CRIAR COBERTURA:** funciona como Facilitar Investigação (pág. 80), mas a perícia escolhida deve ser usada para criar uma barreira ou cobertura para evitar os ataques dos cultistas, como usar Atletismo para derrubar uma mesa e usá-la como proteção. Se o personagem passar no teste, ele e

seus aliados recebem só metade do dano nessa rodada (bônus não-cumulativo).

- ♣ **USAR HABILIDADES E ITENS:** como na abordagem **ESPIÕES INFILTRADOS**.

CENA 8

NOITE ETERNA

O grupo conseguiu chegar à câmara central da mansão, onde será realizado o temido Ritual da Noite Eterna. Dependendo das condições do grupo e das informações que conseguiram ao longo da aventura, a cena final está diferente. Leia abaixo a caixa que corresponde à situação do grupo.

[Os personagens chegaram infiltrados ou furtivamente]

O hall ocupa toda a área central do casarão e sua construção é claramente mais recente do que o restante da casa. A enorme sala de jantar foi transformada em um local de culto, com dezenas de cadeiras organizadas em fileiras laterais como arquibancadas e tapeçarias pretas com os mesmos bordados dos mantos. O local não tem janelas, mas é iluminado por uma série de grandes candelabros de prata. Uma das duas portas duplas largas leva ao salão de recepção.

No centro, um púlpito feito de madeira escura se ergue imponente sobre um altar de pedra circular, com duas camadas. Quatro argolas de aço cromado estão presas no chão do altar de forma simétrica, claramente usadas para prender correntes.

Cerca de 20 cultistas lotam os assentos **[acompanhados dos agentes, se estiverem entre eles]**. Depois de alguns momentos, uma porta dupla se abre e uma comitiva entra na sala, imediatamente aplaudida em pé.

São três cultistas encapuzados que carregam jarros de cobre idênticos ao que vocês resgataram do armazém no porto, acompanhados por três pessoas que vestem preto, marcadas na testa com um símbolo em tinta preta.

A última figura veste uma máscara e manto brancos, e carrega um cetro prateado muito parecido com o que vocês viram na gravura antiga durante a reunião para a missão. Ele sobe até o púlpito e ergue os braços, calando seus companheiros com o gesto, e começa um discurso:

🗨️ Irmãos! Que o véu da noite abrace a todos! Hoje é um dia glorioso, um dia divino! Hoje temos a septingentésima septuagésima sétima lua cheia desde a última confluência! Foram quase 65 anos de espera, mas novamente poderemos invocar e refestelar nos poderes de nossos ancestrais, realizando o Ritual da Noite Eterna!

Mais aplausos explodem pela sala.

🗨️ Como no passado, grupos de vermes imprestáveis tentaram nos impedir de alcançar a glórias, mas dessa vez triunfaremos! Apesar de um dos receptáculos ter sido roubado por hereges, outros três estão aqui hoje para abençoar nossos corajosos irmãos que entregam seus corpos para se tornar soldados de nossa causa, com o privilégio de suas almas serem abraçadas pelos deuses da noite. Com a graça da lua, que o ritual comece!

Os voluntários são acorrentados nas argolas e os cultistas se preparam para derramar o líquido preto sobre suas cabeças, enquanto o líder e os demais presentes entoam um cântico em um língua estranha. Se vocês pretendem impedir o ritual, essa é a hora!

Caso os jogadores queiram impedir o ritual, um combate começa e eles têm uma rodada surpresa.

♣️ **CULTISTA INVESTIDO (PESSOA), CULTISTA INICIADO X3 (PESSOA) (TODOS COM RITUAIS DE MORTE), TURBA DE SEGUIDORES DA NOITE (PESSOA/ENXAME)**

EFEITO ADICIONAL: RITUAL DA NOITE ETERNA. Em todas as rodadas, se puder agir, um cultista iniciado tenta derramar o líquido preto nos seguidores acorrentados. Se conseguir, a pessoa se transforma em um esqueleto de lodo no início da próxima rodada, que

entra na iniciativa e age normalmente. Se uma rodada terminar com os três esqueletos de lodo vivos, o ritual é concluído (veja em **RITUAL CONCLUÍDO**, a seguir).

[Os personagens chegaram através da força bruta]

Vocês chutam a porta dupla e se deparam com um hall que ocupa toda a área central do casarão e sua construção é claramente mais recente do que o restante da casa. A enorme sala de jantar foi transformada em um local de culto, com dezenas de cadeiras organizadas em fileiras laterais como arquibancadas e tapeçarias pretas com os mesmos bordados dos mantos. O local não tem janelas, mas é iluminado por uma série de grandes candelabros de prata. Uma das duas portas duplas largas leva ao salão de recepção.

No centro, um púlpito feito de madeira escura se ergue imponente sobre um altar de pedra circular, com duas camadas. Quatro argolas de aço cromado estão presas no chão do altar de forma simétrica, onde estão acorrentadas três figuras que vestem preto, marcadas na testa com um símbolo em tinta preta. Três cultistas encapuzados carregam jarros de cobre idênticos ao que vocês resgataram do armazém no porto.

A última figura veste uma máscara e manto brancos, e carrega um cetro prateado muito parecido com o que vocês viram na gravura antiga durante a reunião para a missão. Ele está ao lado do púlpito e ergue os braços assim que vê o grupo, gritando:

🗨️ Hereges imundos! Ousam atrapalhar os planos dos deuses antigos? Vocês serão os primeiros a testemunhar sua ira!

♣️ **CULTISTA INVESTIDO (PESSOA), CULTISTA INICIADO X3 (PESSOA) (TODOS COM RITUAIS DE MORTE)**

EFEITO ADICIONAL: RITUAL DA NOITE ETERNA. Em todas as rodadas, se puder agir, um cultista iniciado tenta derramar o líquido preto nos seguidores acorrentados. Se conseguir, a pessoa se transforma em um esqueleto de lodo no início da próxima rodada, que entra na iniciativa e age normalmente. Se uma rodada

terminar com os três esqueletos de lodo vivos, o ritual é concluído (veja em **RITUAL CONCLUÍDO**, a seguir).

[Os personagens chegaram capturados]

Vocês acordam amarrados e amordaçados no centro de um hall que ocupa toda a área central do casarão e sua construção é claramente mais recente do que o restante da casa. A enorme sala de jantar foi transformada em um local de culto, com dezenas de cadeiras organizadas em fileiras laterais como arquibancadas e tapeçarias pretas com os mesmos bordados dos mantos. O local não tem janelas, mas é iluminado por uma série de grandes candelabros de prata. Uma das duas portas duplas largas leva ao salão de recepção.

Cerca de 20 cultistas lotam os assentos. Depois de alguns momentos, uma porta dupla se abre e uma comitiva entra na sala, imediatamente aplaudida em pé.

São três cultistas encapuzados que carregam jarros de cobre idênticos ao que vocês resgataram do armazém no porto, acompanhados por três pessoas que vestem preto, marcadas na testa com um símbolo em tinta preta.

A última figura veste uma máscara e manto brancos, e carrega um cetro prateado muito parecido com o que vocês viram na gravura antiga durante a reunião para a missão. Ele sobe até o púlpito e ergue os braços, calando seus companheiros com o gesto, e começa um discurso:

🗣️ Irmãos! Que o véu da noite abrace a todos! Hoje é um dia glorioso, um dia divino! Hoje temos a septingentésima septuagésima sétima lua cheia desde a última confluência! Foram quase 65 anos de espera, mas novamente poderemos invocar e refestelar nos poderes de nossos ancestrais, realizando o Ritual da Noite Eterna!

Mais aplausos explodem pela sala.

🗣️ Como no passado, grupos de vermes imprestáveis tentaram nos impedir de

alcançar a glórias, mas dessa vez triunfaremos! Apesar de um dos receptáculos ter sido roubado por hereges, outros três estão aqui hoje para abençoar nossos corajosos irmãos que entregam seus corpos para se tornar soldados de nossa causa, com o privilégio de suas almas serem abraçadas pelos deuses da noite. Com a graça da lua, que o ritual comece!

Os voluntários são acorrentados nas argolas e os cultistas se preparam para derramar o líquido preto sobre suas cabeças, enquanto o líder e os demais presentes entoam um cântico em um língua estranha. Os corpos dos acorrentados vibram e se debatem enquanto se transformam gradativamente em esqueletos de lodo.

Leia **RITUAL CONCLUÍDO**.

Os personagens estão caídos e indefesos. Eles podem tentar se soltar usando uma ação completa para fazer um teste de Acrobacia ou Atletismo (DT 20). Quais armas que os personagens tinham foram confiscadas, mas podem ser encontradas na sala anterior.

RITUAL CONCLUÍDO. Se os três esqueletos de lodo e o sacerdote da lua terminarem uma rodada inteira ativos ao mesmo tempo, o ritual se conclui. Os esqueletos começam a sofrer espasmos, seus corpos convulsionando de formas impossíveis. O lodo de cada um deles é expelido como um jato para o bastão erguido pelo Sacerdote da Lua, que ri como um maníaco. A gargalhada dá lugar a gritos de desespero, enquanto o lodo desce pelo báculo e toma seu corpo, que começa a ser dobrado e transfigurado, tornando-se uma criatura grotesca.

🗡️ **SUBSTITUA OS ESQUELETOS DE LODO E O CULTISTA INVESTIDO PELA AMÁLGAMA DECADENTE (CRIATURA ♦ MORTE/MEDO)**

As estatísticas do cultista iniciado e do cultista investido estão no Livro de Regras, página 286. O esqueleto de lodo está na página 217. As estatísticas de jogo da turba de seguidores da noite e a amálgama decadente podem ser encontradas no Apêndice A.

FINALIZANDO A MISSÃO

Se os personagens impedirem o Ritual da Noite Eterna ou derrotarem a amálgama decadente em combate, leia o seguinte trecho:

Com o lodo de volta aos receptáculos, o resto dos cultistas se rende. É apenas questão de tempo para controlar a situação e conseguir chamar reforços na base da Ordem para prender os envolvidos e recolher os artefatos. A agente Zelda lidera o time de contenção, e os aborda enquanto descansam na van:

Se orgulhem, recrutas. O que fizeram hoje pode ser considerado verdadeiro heroísmo. Vocês se provaram valiosos membros da Ordo Realitas, prontos para enfrentar o Paranormal. Descansem e se recuperem, porque seus serviços serão certamente necessários em breve. Aguardo vocês na mesma sala de reunião amanhã, para um relatório completo.

O retorno à Ordem é tranquilo e vocês conseguem o merecido descanso. No dia seguinte, a agente Zelda os aguarda.

Após os jogadores explicarem todos os acontecimentos, a agente Zelda passa a sabatina comum para confirmar o que os agentes investigaram.

Use os relatos e evidências apresentados pelos jogadores para definir a distribuição dos Pontos de Prestígio da equipe.

Os personagens são mais uma vez parabenizados e liberados até que o dever chame mais uma vez.

A Realidade está salva. Por enquanto...



PERSONAGENS DO MESTRE



AMÁLGAMA DECADENTE

VD 60

MORTE • MEDO

Esta horrenda criatura se assemelha a uma grande pilha de lodo preto e ossos, que parece fluir para formar uma espiral constante sobre si mesma. Ela se move como uma gosma que manifesta crânios e braços esqueléticos de todos os lados, como se fosse uma descarga de vida. A Amálga odeia a vida e tenta devorar as criaturas vivas, agarrando-as com seus braços que parecem brotar da completa escuridão.

CRIATURA • GRANDE

PRESENÇA PERTURBADORA

DT 19 • 3d6 mental • NEX 50%+ é imune

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20+5

Faro, visão na penumbra

DEFESA 20

Fortitude 30+10 | Reflexos 20 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 100 | Machucado 50

RESISTÊNCIAS Corte, impacto e perfuração 15, Morte 30

VULNERABILIDADES Energia

AGI 2 FOR 3 INT 0 PRE 2 VIG 3

DESLOCAMENTO 9m | 6□, escalar 6m | 4□

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

GARRAS DE OSSOS *Corpo a corpo x2*

Teste 30+10 | Dano 2d6+6 corte

LIVRE ♦ AGARRÃO

Se a amálga decadente acertar um ataque de garras de ossos em um ser Médio ou menor, ela pode tentar agarrar o alvo (teste 30+12). Se for bem-sucedida, mantém o ser agarrado e manifesta outro braço esquelético, mantendo seus dois ataques por rodada.

MOVIMENTO ♦ INCORPORAR

A amálga pode fazer um segundo teste de agarrar contra um ser que já esteja agarrando. Se vencer, puxa o ser para dentro de seu corpo de lodo. O ser fica sufocando e sofre 3d8+3 de dano de Morte no começo de seu turno dentro do corpo da amálga. Provocar qualquer quantidade de dano de Energia na amálga faz com que ela vomite os seres que incorporou.

ENIGMA DE MEDO

Os personagens podem usar os receptáculos de cobre para absorver o lodo da Morte que compõem a criatura da mesma forma que na Cena 4. Os personagens precisam de alguma forma aquecer um receptáculo por três rodadas para que ele comece a afetar a criatura. Cada receptáculo ativo reduz a Defesa e as Resistências a Dano da criatura em 5. Se a criatura atingir 0 PV ou se os três receptáculos ficarem ativos por duas rodadas inteiras, a criatura é destruída e o lodo é selado nos receptáculos.

TURBA DE SEGUIDORES DA NOITE

VD 20

PESSOA (ENXAME) • MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20 | Iniciativa 20+5

DEFESA 11

Fortitude 20+5 | Reflexos 20 | Vontade 20

PONTOS DE VIDA 30 | Machucado 15

AGI 1 FOR 2 INT 0 PRE 0 VIG 1

DESLOCAMENTO 9m

ENXAME Um enxame é uma aglomeração de criaturas que agem em conjunto. Em termos de regras, pode entrar no espaço ocupado por um ser. No fim do seu turno, o enxame causa 2d6 pontos de dano de impacto a qualquer ser em seu espaço, automaticamente. Um enxame é imune a manobras de combate e efeitos que afetam apenas uma criatura e não causam dano e sofre apenas metade do dano de ataques com armas. Porém, sofre 50% a mais de dano por efeitos de área.



NEX **20%**

Missão 3

OS ESPINHOS DA AURORA ESCARLATE

A pequena cidade de Aurora se tornou palco de uma série de desaparecimentos. Sete moradores, sem conexão entre si, sumiram ao longo do último mês. Uma policial novata na cidade começou a investigar o caso e, ao testemunhar algo inexplicável, recorreu à Ordo Realitas para solucionar o mistério.

Em sua investigação, os agentes vão descobrir que os desaparecidos foram sequestrados por uma seita denominada *Sanguis Orchid* ("Orquídea de Sangue"). Trata-se de uma espécie de "clube ocultista dos poderosos", com figuras proeminentes, como o prefeito e o delegado, entre seus membros. A equipe então precisa invadir a sede do culto, em uma fazenda nas proximidades. Lá, tentarão impedir o ritual para invocar a Dama de Sangue.

Esta missão é para agentes um pouco mais experientes; se for utilizá-la de forma independente ou para começar uma campanha, considere os primeiros passos de **AS MÃOS QUE NOS ACOLEMEM** e o texto da introdução deste livro para passar as ideias básicas de **ORDEM PARANORMAL RPG** para os jogadores.

PRÓLOGO

Vocês estão na van da Ordem, em uma longa viagem a caminho da cidadezinha de Aurora. O entardecer obriga os carros a ligarem os faróis na estrada, e as luzes monótonas indo e vindo faz vocês lembrarem que a missão era séria que seu oficial comandante veio junto.

Como se lesse seus pensamentos, o agente **Caio Leal**, seu velho conhecido, vira para trás do banco do motorista, e fala com vocês.

Temas algum tempo até Aurora, então vamos relembrar os principais pontos da missão. A pequena cidade de Aurora tem sofrido com uma série de desaparecimentos. Sete civis sumiram da noite pro dia ao longo do último mês.

Fomos chamados até aqui por **Larissa Ribeiro**, uma policial que está investigando os desaparecimentos. Como de praxe, vamos dar uma olhada e descobrir se o que está causando os sumiços é uma ameaça Paranormal. Se for, eliminamos e voltamos pra casa.

Caio volta os olhos para a escuridão da estrada. O silêncio toma conta do veículo.

Dúvidas?

Caio responde as perguntas da equipe como puder, mas na verdade não sabe muito sobre o caso além do que acabou de falar. Uma informação que ele pode passar é como a policial Ribeiro conhece a Ordem (veja o histórico de Larissa no Apêndice A).

Avance para a Cena 1.

CENA 1

CIDADE DAS FLORES

Aurora é uma pequena cidade a cerca de 5 horas de carro de São Paulo, na área do planalto ocidental. É uma de muitas cidades com esse mesmo nome, e divide com Holambra o título de "cidade das flores".

O veículo parece acelerar um pouco mais e saltar um pouco menos. A estrada rústica dá lugar a uma rodovia asfaltada e mais luzes parecem se aproximar de vocês... vocês estão chegando. A van atravessa o pórtico da cidade e é possível ler o letreiro que os recebe: "Boas vindas a Aurora, a cidade das flores".

Alguns transeuntes olham para vocês, recém chegados, com um ar de curiosidade. Já outras olham com desconfiança. Os olhares se intensificam quando vocês se aproximam da delegacia, onde Caio combinou de se encontrar com Larissa.

A investigadora os espera na porta da delegacia. Larissa Ribeiro é uma mulher jovem e magra, de óculos e cabelos presos num coque. Seu olhar é de preocupação. O uniforme da polícia está ligeiramente escondido debaixo de um casaco mais grosso, para escapar do clima frio da cidade.

Finalmente vocês chegaram. Precisamos conversar, mas não aqui. Me acompanhem, por favor.

A pedido dela, vocês deixam a van estacionada do lado de fora da delegacia e a seguem até um bar próximo. O estabelecimento é pouco movimentado e ela escolhe uma mesa mais no fundo, se escondendo de quaisquer olhares curiosos. A conversa de

Ver no documento
-google

vocês vão

você é interrompida de tempos em tempos pelo barulho das bolas de bilhar.

~~Diz Caio, olhando para uma mesa de bilhar.~~

~~Ela responde:~~

~~Quando tudo isso acabar, podemos voltar aqui pra dar umas tarradas, não? Sabiam que fui campeão de torneio da Ordem?~~

Larissa, já sentada na mesa, se volta para os Agentes:

Espero poder ajudá-los nessa investigação. Tenho certeza que tem algo de inexplicável nesse caso. Vocês podem me perguntar o que quiserem e vou responder como puder.

Larissa Ribeiro quer ajudar os personagens e, por isso, essa será uma conversa com poucos testes. Deixe os jogadores livres para interpretar e fazer perguntas. A princípio Caio vai ficar em silêncio, mas você pode usá-lo para fazer alguma pergunta que os agentes podem esquecer.

Seguem abaixo algumas informações importantes que Larissa sabe e pode compartilhar.

- ♣ Até o momento, sete pessoas já desapareceram;
- ♣ As pessoas desaparecidas parecem não ter relação entre si, e desapareceram em lugares completamente diferentes.
- ♣ A investigadora não é a responsável pelo caso e, por isso, não tem os dados completos dos desaparecimentos. Esses dados vão estar em um armário de provas na delegacia;
- ♣ O caso está sendo investigado por Roberto Ghular, o “Beto” — o delegado da cidade e superior de Larissa. Ela gostava dele, até que ele pediu para que ela não se envolvesse com esses desaparecimentos.
- ♣ Existe uma cena do crime que pode ser investigada, que é a Praça da cidade. Larissa convenceu um guarda municipal a isolar o local do crime hoje à noite, deixando a praça livre para que ela e os Agentes possam investigar o local;

Caso Larissa precise fazer algum teste, use a ficha do policial (Livro de Regras, página 287).

SOBRE CAIO E LARISSA

Caio Leal é um agente experiente da Ordem e gosta de fazer piadas para descontrair. Ele realmente venceu um torneio de sinuca da Ordem, junto com sua antiga dupla de sinuca, Tristan Monteiro, que morreu em um caso ano passado. Você pode fazer com que ele se levante no meio da cena para jogar numa mesa ao lado. Descreva que parece que ele está tentando, inclusive, abafar o som da conversa com o barulho das bolas batendo, para que ninguém no bar escute as perguntas.

Larissa Ribeiro é relativamente nova na cidade. Ela foi transferida recentemente de um grande centro urbano para a pequena Aurora e tem dificuldade em se acostumar com a vida no interior. Por mais terrível que seja essa onda de desaparecimentos, Larissa está feliz que pelo menos tem algo para fazer na cidade e pode, de fato, agir como investigadora. Ela fala rápido e gestacula bastante com as mãos. A policial é namorada de Juliana Barbosa, a bibliotecária da cidade. Ao contrário de Larissa, Juliana está se adaptando bem à vida pacata.

Larissa teve contato com a Ordem anos atrás, quando um agente salvou o orfanato onde ela cresceu de um espectro. A policial acha que algo sobrenatural está por trás dos desaparecimentos, e pediu ajuda.

Assim que os jogadores encerrarem suas perguntas (ou caso você julgue que a cena não está avançando mais), Larissa vai chamar o time para ver a cena do crime.

A policial coloca as duas mãos em cima da mesa e levanta:

Acho que já disse tudo que poderia para ajudá-los a entender o caso. Mas há algo que vocês precisam ver. Algo que vai fazê-los entender por que os chamei aqui.

~~Ela bebe um último gole de sua bebida e olha para os Agentes.~~

~~Precisamos ir à praça da cidade. Agora.~~

Ela levanta decidida e vai em direção a saída

Larissa sai do bar. Se os jogadores não se prontificarem a segui-la, Caio levanta e os chama. Quando todos saírem do bar, avance para a Cena 2.

CENA 2

A PRAÇA

O som das mesas de sinuca fica para trás. Larissa insiste em ir com o carro dela e pede que sigam-na com o veículo do grupo. Ao dirigir por Aurora, vocês percebem que a cidade vai ficando deserta à medida que a noite avança, ~~com o medo das pessoas de caminhar pelas ruas no escuro.~~

Após alguns minutos, Larissa estaciona perto de algumas árvores, de onde é possível ver a Praça da Matriz a alguns metros, completamente vazia. A praça foi isolada pela polícia, mas, a pedido de Larissa, não há nenhum policial na praça, deixando a cena livre para investigação de vocês.

A caminhada é acompanhada de um silêncio sepulcral. Vocês chegam até uma árvore muito estranha, com uma grande quantidade de sangue que manchou o tronco. À sua direita há um parquinho de criança, com alguns brinquedos enferrujados e dois bancos velhos. À esquerda, um caminho que contorna um lago.

Esta é a cena do último desaparecimento.

Esta é a primeira cena de investigação da missão. Aqui, após averiguarem o local, os personagens terão o primeiro contato da missão com o Paranormal e sofrerão uma grande perda.

A PRAÇA

GRAU DE URGÊNCIA. Alto (3 rodadas).

PISTA BÁSICA. “Uma grande quantidade de sangue parece ter vertido de dentro de uma árvore isolada no final da praça”.

PONTOS DE INTERESSE.

♣ **ÁRVORE:** “A árvore isolada no final da praça tem uma grande quantidade de sangue, que parece ter saído de dentro dela.”



✦ ~~MANEIRA (DT 10): O sangue é humano.~~

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** O sangue está saindo de dentro da árvore, mas não foi colocado lá. É como se a árvore estivesse sangrando.

✦ **OCULTISMO (DT 10):** Dentro da árvore é possível detectar rastros de componentes ritualísticos, como marcas de giz e cinzas.

✦ **DT 15:** É claramente um ritual de Sangue, mas parece existir algo a mais.

✦ **DT 20:** O “algo a mais” são rastros de símbolos de Invocação.

♣ **BANCOS DA PRAÇA:** “Os bancos já viram dias melhores. Um deles, mais próximo da árvore, está com algumas tábuas quebradas.”

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** O banco danificado está com sinais de luta, inclusive com um pedaço de tecido rústico preso em uma tábua quebrada.

✦ **CIÊNCIA OU PROFISSÃO (DT 15):** O tecido é algodão puro, rústico e escuro.

✦ **TÁTICA (DT 15 - APÓS O TESTE DE INVESTIGAÇÃO):** Duas pessoas parecem ter lutado próximas ao banco. Aparentemente, uma delas foi arremessada em cima do banco e o quebrou com o seu impacto. Depois disso, elas continuaram lutando em cima do banco quebrado, mas após isso o rastro se perde na areia do parquinho.

♣ ~~LAGO: “O lago está calmo, como se estivesse alienado a qualquer problema que possa ter acontecido.”~~

O jogo é apenas uma distração e não traz nenhuma informação relevante sobre o caso. Ainda assim, pode ser usado na próxima cena.

♣ **PARQUINHO:** "O balanço se movimenta com o vento que passa pela praça, rangendo ritmadamente."

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** os traços da briga ficam menos evidentes na areia, mas um olhar atento revela que alguém foi espancado e provavelmente ficou desacordado. O corpo foi removido da areia e arrastado na direção de uma área mais escura e remota da praça.

✦ **PERCEPÇÃO (DT 15):** existem marcas de pegadas que parecem sair da árvore e caminhar na direção da areia.

♣ **ÁREA REMOTA (NÃO MENCIONAR SE OS JOGADORES NÃO A DESCOBRIREM):** "Uma área aberta mais escura no meio da vegetação das árvores, levando a uma rua pequena ao lado da praça."

✦ **PERCEPÇÃO (DT 10):** existem marcas de pneu indicando que um carro foi estacionado aqui.

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** o carro era grande e pesado, e um corpo foi arrastado até ele.

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** pétalas de uma flor vermelha podem ser encontradas próximas dos rastros de pneu. Uma embalagem de veneno agrotóxico está aberta ao lado.

✦ **CÂNCIA OU PROFISSÃO (DT 10):** aplicar o veneno agrotóxico nas pétalas vermelhas faz elas murchar.

PISTAS COMPLEMENTARES.

♣ O sangue que sai de dentro da árvore é humano.

♣ Um ritual de invocação de Sangue foi feito dentro da árvore, mas não se sabe quais as motivações.

♣ Duas pessoas lutaram no parque.

♣ Uma pessoa desacordada foi levada em um carro grande, como uma van ou uma caminhonete.

INTERAGINDO COM O AMBIENTE. O ambiente está pouco iluminado. Qualquer fonte de luz que os jogadores criarem diminui a DT dos testes de Percepção e Investigação em 5.

FINALIZANDO A CENA. Após três rodadas de investigação, leia o trecho a seguir:

Subitamente, vocês são interrompidos por um grito de Caio:

⦿ Cuidado!

Por um instante vocês não entendem o que está acontecendo. Mas de repente surgem, dos arbustos próximos, pessoas com corpos horrivelmente putrefatos e longas garras! Uma delas aparece ao lado de Larissa e se lança contra a garganta dela.

Parece que será o fim da investigadora, mas Caio salta sobre ela, protegendo-a com o próprio corpo. O Agente é atingido no lugar da policial. Sangue esguicha pra todo lado quando a carótida de Caio é dilacerada. Ele grita em dor e agonia, a expressão de desespero no rosto dele ficará estampada nas mentes de vocês para sempre.

Mas vocês não tem tempo de entrar em luto agora. Os zumbis de sangue partem em direção a todos vocês!

CENA 3

OS ZUMBIS DE SANGUE

Cadáveres reanimados, com pele avermelhada e gosmenta, distorcidos pelo Sangue, caminham de maneira animalesca na direção de vocês, desafiando as leis da Realidade para criar uma imagem deturpada e grotesca. Apesar dos olhos terem sido devorados pela Entidade de Sangue, ao olharem para as criaturas, vocês sentem como se elas pudessem sentir a presença de vocês... como se elas quisessem devorar as suas almas.

Se você está narrando essa missão como parte de uma campanha, é bem possível que os personagens dos jogadores já conheçam ou até enfrentado zumbis de sangue antes. Porém, nenhuma criatura Paranormal deve ser subestimada, e este horror não é diferente.

Larissa se prontifica e consegue ajudar 1 jogador por rodada, com ele podendo jogar o teste novamente em caso de falha (apenas uma vez) e receber +2 no teste

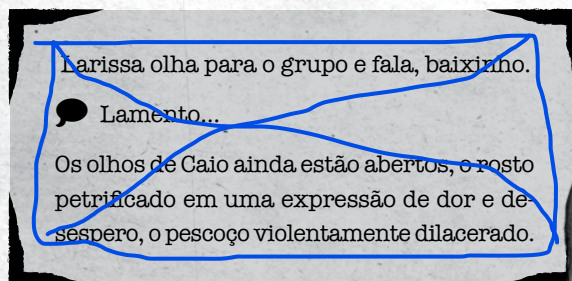
Assim que anotar a iniciativa dos personagens, não esqueça de pedir o teste de Vontade para evitar o abalo da Presença Perturbadora das criaturas. A mera visão delas faz com que a mente se fragmente ao tentar processar algo que não deveria existir.

Além daquele que matou Caio e agora está atacando Larissa, quatro zumbis de sangue ameaçam os agentes. Eles tentam encurralar a equipe — posicione os zumbis ao redor deles. Não se preocupe com a luta de Larissa em termos de jogo, a não ser que um ou mais personagens interfiram (algo difícil de acontecer, já que eles estão bem ocupados...).

☠ ZUMBIS DE SANGUE X5 (CRIATURA ♦ SANGUE)

As estatísticas de jogo do zumbi de sangue podem ser encontradas na página 202 do Livro de Regras.

Quando os monstros forem derrotados, os agentes veem Caio nos braços de Larissa, que por sua vez está ferida no rosto e nos ombros. O zumbi contra o qual ela lutava está caído ao seu lado, a cabeça explodida por um tiro a queima-roupa da espingarda da mulher.



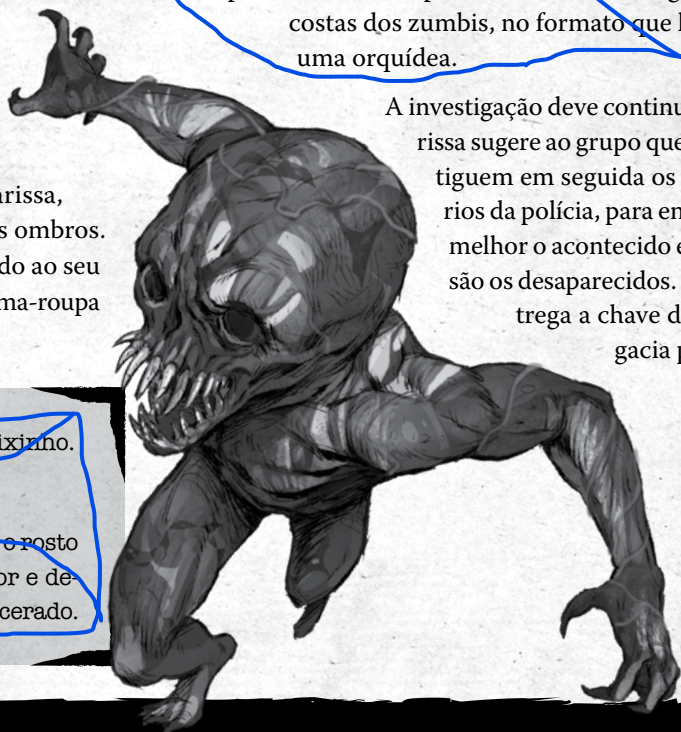
Larissa diz que fez o que pôde, mas não foi o suficiente. Ela não foi rápida o bastante e por isso Caio morreu. A investigadora vai oferecer a sua espingarda para os personagens, e aguarda, solene, se eles quiserem conversar sobre o assunto.

Os jogadores podem investigar os restos dos zumbis de sangue:

☠ **OCULTISMO (DT 15):** embaixo da membrana de Sangue, os corpos originais parecem terem sido gerados de antigos moradores da cidade, enterrados com suas roupas de época.

☠ **PERCEPÇÃO (DT 20):** É possível enxergar o que aparenta ser uma protuberância de sangue nas costas dos zumbis, no formato que lembra uma orquídea.

A investigação deve continuar. Larissa sugere ao grupo que investiguem em seguida os relatórios da polícia, para entender melhor o acontecido e quem são os desaparecidos. Ela entrega a chave da delegacia para os



O QUE ACONTECEU

Ontem à noite, Lisandra de Sá, uma mulher de 38 anos, estava voltando do seu trabalho numa farmácia local às 21:45. Cruzava pela praça vazia quando foi pega desprevenida por Beto Ghular, que já a esperava escondido pois conhecia sua rotina, usando um robe com capuz vermelho escuro.

Ele a acertou na cabeça com um cassetete da polícia, deixando manchas de sangue e de luta. Lisandra, lutando, se agarrou no robe de Beto, rasgando um pedaço do tecido. O homem então

a arremessou contra o velho banco da praça que quebrou, deixando Lisandra desacordada.

Beto então seguiu as etapas do sétimo sacrifício da Dama de Sangue: marcou o símbolo da Dama de Sangue dentro da árvore com um canivete, aplicou veneno na flor vermelha que murchou, e sujou o símbolo com o sangue de Lisandra, a marcando como um dos sacrifícios necessários para a invocação. O símbolo continuou sangrando, confirmando que a vítima foi aceita. Após isso, Beto levou o corpo até sua caminhonete escondida no outro lado da Praça, e dirigiu até a fazenda para prendê-la junto com os outros sacrifícios.

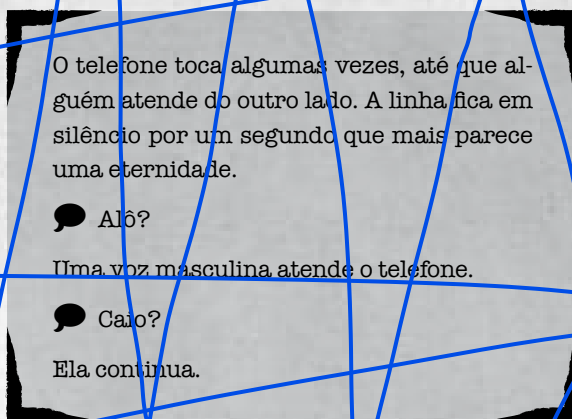
agentes e diz que pode ajudar com o enterro de Caio, mas não sabe como querem prosseguir com isso.

Aqui, os personagens ficam livres para decidir o que fazer, mas devem lidar com o corpo de Caio. Larissa tem um contato no cemitério que pode ajudar com o enterro. Os agentes também podem decidir deixar o cadáver do oficial no veículo do grupo para levá-lo de volta para a sede da Ordem. De uma forma ou de outra, terão que mexer no cadáver e, quando fizerem isso, encontrarão algumas coisas.

Entre as posses de Caio, os personagens encontram uma pistola tática alongada, a espada que usava em combate, o celular que usava para entrar em contato com a Ordem, seu caderninho de anotações e uma pulseira de miçangas.

No caderno, além de algumas anotações sobre casos antigos, sua vida progressa, um bilhete da filha lembrando de usar a pulseirinha de proteção (uma forma dos personagens descobrirem como ganhar o bônus da pulseira; veja a caixa Inventário de Caio Leal), os personagens encontram pequenos relatórios sobre cada um deles. Caio parecia orgulhoso dos Agentes.

Nas anotações também há um número de telefone, que coincide com a única ligação que Caio fez. Se os personagens ligarem para esse número, leia o trecho a seguir:



Do outro lado da linha fala **Arthur Cervero**, membro de grande prestígio da Ordo Realitas e superior de Caio. Quando perceber que não está falando com Caio, Arthur vai perguntar o que aconteceu com ele, e então lamentar a morte do amigo. Ele fala com um tom inconsolado de quem está cansado de perder.

INVENTÁRIO DE CAIO LEAL

ARMA	CATEGORIA	DANO	CRÍTICO	ALCANCE	TIPO	ESPAÇOS
<i>Armas de Fogo – Leves</i>						
Pistola Tática Alongada	I	1d12	18	Curto	B	1
Balas curtas (dura duas cenas)	0	—	—	—	—	1
Modificações: Tática (você pode sacar como ação livre), Alongada (+2 em testes de ataque)						
<i>Armas Táticas</i>						
<i>Corpo a Corpo – Uma Mão</i>						
Espada	I	1d8/1d10	19	—	C	1
Você pode empunhar uma espada com uma mão (dano 1d8) ou com as duas (dano 1d10).						
<i>Armas de Fogo – Duas Mãos</i>						
Espingarda	I	4d6	x3	Curto	B	2
Cartuchos (dura uma cena)	I	—	—	—	—	1
A espingarda causa apenas metade do dano em alcance médio ou maior.						

Pulseira de miçangas. Um relicário pessoal de Caio, feito por sua filha. É uma vestimenta (pág. 63 do Livro de Regras). O personagem que usar a vestimenta e souber seu significado (lendo seu caderninho, ou a critério do mestre, lembrando de como Caio costumava segurar a pulseira em momentos difíceis) recebe +2 em testes de Vontade. Vestir ou despir uma vestimenta é uma ação completa.

Chave da van. Caio pilotava a van da Ordem. Agora que ele está morto, alguém precisa assumir o volante.

● O que?! Não pode ser... Eu... Não posso acreditar. Caio era um grande homem, e um ótimo agente. Eu... preciso organizar algumas coisas em relação à filha dele...

Arthur se dá conta de que está quase falando para si mesmo, e volta a falar alto.

● Eu sou Arthur Cervero, a propósito. Gostaria de tê-los conhecido em uma ocasião mais feliz. Mas ouçam! Agora, mais do que nunca, vocês precisam ir até o fim. O sacrifício dele não pode ser em vão! Força, e se mantenham vigilantes. A Ordem precisa de vocês!

Deixe os personagens conversarem um pouco sobre essa surpresa e, em seguida, pergunte o que querem fazer. Provavelmente, vão querer lidar com o corpo de Caio e depois ir para a delegacia.

Larissa deixou as chaves do estabelecimento com a equipe para que eles possam pegar os documentos pertinentes ao caso, mas ela mesma vai ficar na praça para resolver as pendências da cena do crime - afinal de contas, alguns corpos ficaram para trás.

CENA 4

A-DELEGACIA DE POLÍCIA

Vocês se dirigem à delegacia, uma construção não muito longe da praça. O lugar está com a porta da frente trancada, mas as luzes internas ficam acesas. Na vidraça da porta é possível ler uma mensagem escrita em um papel preso: "Volto logo. Policial Ribeiro".

A chave abre a porta dupla que dá entrada para a recepção da delegacia. Além da mesa central, vocês percebem uma porta de madeira com uma placa dourada: "Delegado Ghular". Um pequeno corredor leva a outras três portas: o armário de evidências, a sala de interrogatório e um banheiro.

Esta é mais uma Cena de Investigação. Como o normal, comece descrevendo a pista básica. Então, passe a bola para os jogadores.

A DELEGACIA

GRAU DE URGÊNCIA. Baixo (5 rodadas). Porém, a investigação será interrompida temporariamente no fim da terceira rodada (veja adiante, em "Visita do Delegado").

PISTA BÁSICA. "De onde vocês estão, é possível ver a porta para o armário de evidências".

CARACTERÍSTICAS DO AMBIENTE. No começo da cena, peça que todos façam um teste de Percepção (DT 15). Um sucesso indica que a delegacia tem câmeras em todos os cômodos.

PONTOS DE INTERESSE.

♣ **ARMÁRIO DE EVIDÊNCIAS:** "Uma porta no corredor da delegacia tem uma placa que indica que esse é o Armário de Evidências. Ele está trancado."

✦ **CRIME (DT 15):** o armário está trancado e as chaves da delegacia não o abrem. Os personagens podem tentar arrombá-lo com o uso dessa perícia. As chaves para o armário estão na sala do delegado.

✦ **INVESTIGAÇÃO (NENHUM TESTE É NECESSÁRIO):** os personagens encontram uma série de documentos arquivados sobre os desaparecidos. Veja o "Apêndice B" para ter acesso a uma cópia dos documentos. É crucial que os jogadores de algum jeito tenham acesso a essas fichas, pois elas são necessárias para derrotar a Dama de Sangue no final da missão.

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** caso o resultado do teste de Investigação iguale ou supere a DT 20, os personagens descobrem que alguns livros do arquivo público foram trazidos como evidências do caso dos desaparecidos, mas não estão no armário de evidências e seus nomes foram apagados do registro.

♣ **BANHEIRO:** "O banheiro da delegacia é simples, mas está bem arrumado."

✦ **O banheiro não tem pistas sobre o caso, servindo apenas para despistar os jogadores.**

♣ **RECEPÇÃO:** "A mesa grande da recepção está repleta de itens de escritório, além de um computador e um telefone."

TUDO COMEÇA NA DELEGACIA

Esse é um local importante para a investigação. É aqui que os personagens vão encontrar os documentos dos desaparecidos (que é importante para o combate contra a Dama de Sangue na cena final). Além disso, os personagens vão interagir com Beto Ghular. Esse é um momento interessante, pois é aqui que tanto Beto quanto Larissa são apresentados como personagens fundamentais para essa investigação e é quando, provavelmente, os jogadores vão começar a ficar em dúvida sobre o que está acontecendo aqui de fato.

Algumas coisas interessantes podem acontecer nessa cena que modificam bastante o fluxo de jogo. Listamos algumas dessas coisas abaixo, e em seguida apresentamos uma sugestão de o que fazer caso aconteça.

Os personagens matam Beto. Isso pode acontecer caso os jogadores sejam mais descuidados ou não tenham muita noção das consequências dos seus atos. Caso isso aconteça, Beto é substituído na aventura por um outro membro de alta patente da polícia local, como um tenente ou capitão. Inicialmente, ele vai ser amigável com os investigadores e vai ajudar sempre que possível. No embate final, ele se revela o vilão, que assumiu o lugar de Beto. Além disso, os personagens vão estar em apuros, pois mataram um policial de alta patente em uma cidade pequena.

Os personagens resolvem pegar os livros de Ghular. A aventura foi escrita de modo a não chamar muita atenção para os livros nesse momento, mas caso aconteça do livro ser pego pelos personagens, simplesmente entregue as informações do mesmo (ver Cena 8). Se os personagens destruírem o livro, o culto terá outras cópias, que podem ser encontradas na fazenda.

✦ **PERCEPÇÃO OU INVESTIGAÇÃO (DT 15):** personagens que olharem mais atentos para a mesa da recepção vão perceber que o computador está conectado em um dispositivo que controla as gravações das câmeras da delegacia.

✦ **TECNOLOGIA (DT 10 OU 12):** acessar as gravações das câmeras é um teste de Tecnologia DT 10. Um personagem que passar no teste tem acesso a uma pasta com gravações de dentro da delegacia. A delegacia parece apagar as gravações depois de um ou dois dias, provavelmente por problema de armazenamento no aparelho. Caso os personagens queiram apagar traços da sua presença na delegacia ou desativar as câmeras a DT sobe para 17/20

♣ **SALA DO DELEGADO GHULAR:** "A imponente porta para a sala do comissário está trancada."

✦ **CRIME (DT 20):** caso os personagens decidam investigar essa sala será necessário arrombar a porta. A DT é alta, mas os personagens podem usar de algum artifício para torná-la mais fácil (baixe para 15). É uma sala simples, com uma mesa, uma poltrona para o delegado e duas cadeiras. Além disso, tem uma grande estante repleta de livros organizados por cor e um quadro grande com uma flor vermelha.

✦ **PERCEPÇÃO (DT 12):** um olhar atento à sala revela alguns cabos que entram na sala por cima da estante. Caso os personagens olhem do lado de fora da sala, é possível deduzir que se tratam de cabos saídos das câmeras das outras salas.

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 14):** APÓS TESTE DE PERCEPÇÃO: um personagem atento aos cabos pode segui-los dentro da sala e irá encontrar um aparelho de gravação na estante, escondido atrás de alguns livros.

✦ **TECNOLOGIA (DT 17):** APÓS TESTE DE INVESTIGAÇÃO: um personagem bem sucedido em decodificar ou acessar as gravações do aparelho descobre que o delegado estava gravando a delegacia de polícia. Tirando isso, as informações são as mesmas que aquelas que pegam na recepção (podendo, inclusive, apagar traços de que estiveram na delegacia).

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** as chaves para o armário de evidência estão dentro de uma gaveta na mesa do comissário.

❖ **SALA DO INTERROGATÓRIO:** “A sala de interrogatório é composta por duas salas menores: uma onde acontece a conversa e a outra fica do outro lado do espelho falso, onde policiais podem ver e ouvir o interrogatório.”

✦ Mais uma sala sem grandes informações para o caso.

PISTAS COMPLEMENTARES.

❖ Evidências sobre o caso foram retiradas da sala de evidências.

❖ Delegado Ghular tinha gravações da delegacia.

INTERAGINDO COM O AMBIENTE. Se algum personagem decidir usar uma lanterna para investigar detalhadamente algum cômodo, ele recebe +5 nos testes de Percepção e Investigação.

VISITA DO DELEGADO

No fim da terceira rodada de investigação, descreva o seguinte.

A delegacia está silenciosa — o único barulho é o que vocês mesmos fazem. Do lado de fora, a rua está igualmente quieta. Parece que vocês são as únicas pessoas despertas na cidade... A calmaria é interrompida pelo som de um carro estacionando na frente da delegacia. Por uma janela, vocês vêem que a porta do carro se abre e, de dentro dele, sai um homem de meia idade. O homem veste camisa com gravata. Ele olha na direção da delegacia e grita:

🗨 Quem são vocês? Se forem alguns pivetes fazendo bagunça, já vou avisando que estou sem paciência hoje.

O homem é o **Delegado Roberto Ghular**, chefe de polícia da cidade. Ele também é o chefe do culto, mas não deixe os jogadores saberem disso por enquanto... O delegado apareceu aqui ao ver os personagens através das câmeras.

Peça aos jogadores um teste de Percepção (DT 10). Se passarem, percebem que o homem mantém a mão direita sutilmente perto do coldre da pistola. Também possui um distintivo de polícia e, pela idade e trajas, deve ser o delegado da cidade e superior de Larissa.

O ideal é que os personagens se apresentem. Se falarem que foram enviados por Larissa, que estão investigando os desaparecimentos ou qualquer coisa similar, o delegado tomará uma atitude inesperada — abrirá um sorriso — e dirá:

🗨 Ufa! Um pouco de ajuda, enfim. Não estranhem o jeito. Como vocês estavam dentro da delegacia e eu não os conhecia, tive que ser cauteloso.

Se os personagens se recusarem a se apresentar ou tomarem uma atitude agressiva, Ghular será paciente e amigoso:

🗨 Muito bem, cidadãos... Não quero machucar ninguém, mas sou o delegado e os senhores vão dizer o que estão fazendo dentro da delegacia.

Considerando que as coisas se acertem, o delegado fala um pouco com o grupo (veja o quadro “Conversa com Ghular”). Porém, logo diz que precisa voltar para casa.

🗨 Hoje é meu dia de folga e preciso dar atenção à patroa! Fiquem à vontade para investigar as provas do caso. Ah, tem mais uma coisa. Na geladeira dos fundos sobrou um pouco do pavê do aniversário da Ribeiro. Foi a mãe dela que fez, e é uma delícia. Podem aproveitar — é pra comer, hein!

Apesar da piada de tiozão, o pavê realmente é bom. Há porções o suficiente para toda a equipe. Agente bem alimentado é agente disposto: durante uma cena de interlúdio, o pavê concede gratuitamente a ação de alimentar-se e conta como um prato energético.

Quando o delegado for embora, os personagens podem voltar a investigar. Eles ainda possuem duas rodadas antes do fim.

FINALIZANDO A CENA. Após cinco rodadas de investigação, leia o trecho a seguir:

O telefone da delegacia toca. Poucos toques depois, cai na caixa de mensagem automática. Vocês escutam uma voz conhecida: a Investigadora Ribeiro.

❧ Oi, é a Larissa. Espero que vocês estejam aí. Espero que tenham feito descobertas.

Andei pesquisando algumas coisas e falando com algumas pessoas e descobri alguns lugares onde podemos continuar nossa investigação.

O primeiro deles é o arquivo público, na biblioteca da cidade. Juliana Barbosa pode atendê-los lá. Ela tem informações que podem ser relevantes ao caso.

O outro é aqui no IML, onde eu estou. Estive falando com o legista e tem algo que vocês precisam ver.

Por fim, tem a casa do Velho Geraldo, na Rua das Bromélias, 16. É uma casa velha e vermelha, não tem como errar. O Geraldo é um morador antigo da cidade e a neta dele me disse que ele queria falar comigo sobre os desaparecimentos. Já deixei avisado que vocês poderiam aparecer no meu lugar.

Vamos continuar com a investigação. Sinto que estamos perto de algo. Ah, lembrem de deletar essa mensagem.

O telefone desliga. O que vocês fazem?

Esse é o momento que os jogadores decidem como querem continuar a investigação. De uma forma ou de outra, os personagens estão mais livres. Converse com o grupo para entender o que querem fazer em relação à investigação. Existem três locais possíveis de serem investigados pelo grupo: a biblioteca, o IML (necrotério) e a casa do **Velho Geraldo**. Cada local é uma cena a seguir. De acordo com a decisão dos jogadores, avance para a cena correspondente.

Você não precisa fazer com que os jogadores passem em todos esses locais. Deixe-os livres para decidirem como querem conduzir essa investigação. No final de cada cena, existe um gancho para levar para o próximo ato (que começa na Cena 9). Como a cidade é

Antes de chegarem nos 3 locais citados, faça uma cena de interlúdio para cada um

pequena, qualquer localização fica perto e o tempo de deslocamento é de no máximo 10 minutos de carro.

CENA 5

A BIBLIOTECA

Se os personagens se dirigiram à biblioteca no meio da noite, considere que Larissa ligou para Juliana e pediu que ela os recebesse. Nesse caso, ela os espera

DESCANSANDO DURANTE A MISSÃO

Os personagens enfrentarão muitos perigos e provavelmente precisarão descansar para recuperar seus recursos. Se forem seguindo a ação sem dormir, devem lembrar de coisas como cansaço, fome e sede, que podem afetá-los - como descrito nas páginas de Perigos (292-293) e de Condições (310-311) do Livro de Regras). Dada a urgência da investigação, talvez fazer uso de estimulantes (incluindo café) possa reduzir um pouco as penalidades, mas com o tempo o corpo dos agentes vai cobrar seu preço.

A cidade tem uma pousada que pode receber os Agentes da Ordem, que usam seu crédito da organização para pagar pela estadia (descanso **confortável**).

Pode ser que a pousada esteja indisponível, principalmente depois que os personagens confrontarem Beto Ghular (o dono da pousada deve favores a Beto). Caso isso aconteça e os personagens ainda queiram descansar, Larissa e Juliana podem receber os personagens em sua casa, permitindo-os descansar em condições **normais**.

Por fim, pode ser que a casa delas esteja indisponível. Nesse caso, os personagens podem descansar em lugares menos confortáveis, como na van (**precária**).

Se os personagens pegaram o pavê na delegacia, podem fazer gratuitamente a ação de alimentar-se, considerando o pavê um prato **energético**.

na frente do prédio, sonolenta. Se decidiram descansar e compareceram no dia seguinte, ela os recebe tranquilamente já do lado de dentro. Se dormiram na casa de Larissa a conheceram no dia anterior, e provavelmente vieram com ela (Larissa nem sempre pode estar com os agentes, mas fica disponível sempre a uma ligação de distância).

Seja como for, a caixa de texto de narração a seguir considera que os personagens chegaram à biblioteca ainda no meio da noite. Caso contrário, você só precisa fazer pequenas adaptações na leitura.



CONVERSA COM GHULAR

A simpatia do delegado é fingimento. O objetivo dele aqui é descobrir mais sobre os personagens, e sutilmente fazê-los acreditar que Larissa é a responsável pelos desaparecimentos. Ghular espera que os personagens matem a investigadora, dando a ele mesmo uma desculpa para matar os personagens, assim resolvendo todos os problemas dele de uma vez só.

Para interpretar Ghular, inspire-se no “tio do pavê”. Ele deve fazer piadas bem intencionadas, mas completamente sem graça. Isso fará com que ele pareça inofensivo. Em algum momento, deve falar bem de Larissa. Se os personagens mencionaram a investigadora, ele vai dizer:

- Se são amigos da Larissa, então são gente boa. Ela chegou faz pouco, mas sei que vai fazer a diferença aqui em Aurora.

Se os jogadores não mencionaram a investigadora, adapte a fala de Ghular:

- Vocês parecem competentes, que nem a investigadora Ribeiro. Ela chegou faz pouco, mas já é a melhor policial da cidade.

Se os jogadores acharem esquisito o fato do delegado de polícia deixar estranhos mexerem nas evidências de um crime, ele explica:

- Sei que isso não é o normal. Mas a verdade é que esses desaparecimentos são muito misteriosos, e não estou conseguindo resolvê-los. Então estou aceitando todo tipo de ajuda!

Se alguém insistir, Ghular diz:

- Não estamos numa capital! Aqui preciso me virar com o que tenho. E pelo visto o que tenho agora é a ajuda de vocês. Mas, se vocês insistem, posso dar voz de prisão por invadirem um prédio público...

Em algum momento da conversa, depois de ter falado de Larissa e como ela chegou “faz pouco”, o delegado deixa “escapar” o seguinte:

- Esses desaparecimentos têm acabado com meu sono. Começaram faz pouco tempo, mas já mudaram a rotina da cidade... Para pior!

A ideia é que os jogadores percebam a ligação entre “os desaparecimentos começaram faz pouco tempo” e “Larissa chegou faz pouco” e comecem a suspeitar da investigadora.

Se os personagens questionarem porque o delegado disse para Larissa “esquecer” do caso, ele se mostra desconfortável. Gagueja um pouco. Então, suspira e admite:

- A verdade é que Larissa parece brilhante, mas é novata. E quem quer que esteja por trás desses desaparecimentos, é perigoso. Podem me chamar de antiquado, mas me preocupo com ela e não quero ela investigando isso por conta própria, sozinha.

Fique à vontade para criar suas próprias falas para Ghular. Lembre-se desses dois pontos: ele deve ser simpático e amigável; e, se possível, deve fazer os jogadores começarem a desconfiar de Larissa. Mantenha isso em mente que tudo funcionará.

A Biblioteca Pública é um prédio grande, com sete pilares frontais ornamentados com flores de mármore. Vocês param a van perto da entrada e logo enxergam Juliana. A bibliotecária está esperando na porta do prédio. É uma mulher jovem, de rosto redondo e cabelo loiro e curto. Ela carrega consigo uma prancheta repleta de anotações e tem um olhar apreensivo.

Boa noite! Eu sou a Ju. Acho que a Lari já falou de mim, né? Estou aqui pra ajudar vocês! Olha, eu também acho que tem algo de muito estranho acontecendo e fiquei feliz que ela entrou em contato com vocês... ahn... detetives particulares. A polícia não está ajudando em quase nada e tem horas que eu acho que só a Lari está realmente se esforçando nesse caso! Mas vamos entrar. Quero mostrar uma coisa pra vocês.

Ela caminha biblioteca adentro. As luzes estão quase todas apagadas e Juliana parece estar sozinha no ambiente. Ela para próxima de sua mesa, onde faz os registros dos livros, e pega uma pasta com alguns documentos.

Andei pesquisando sobre a cidade e sobre o caso, e achei umas coisas esquisitas. Compilei tudo nessa pasta. Espero que seja útil.

Ela coloca a pasta em cima da mesa e abre para espalhar alguns documentos. São eles: uma notícia de jornal antiga, um pequeno livro que conta a história da cidade e uma série de registros de entradas e saídas de livros.

Bom, aqui está o que eu coletei que acho que pode ajudar no caso. Não temos muito tempo. A biblioteca devia estar fechada... meu chefe me mata se descobre que eu deixei ela aberta! Vamos tentar não demorar muito, certo?

Se os agentes vieram com a biblioteca aberta, Juliana os leva até um cantinho discreto e lhes deixa com os documentos, e vai voltar ao seu posto dizendo que não seria muito bom que outros visitantes da biblioteca vissem o que a equipe vai analisar.

A BIBLIOTECA

GRAU DE URGÊNCIA. Baixo (5 rodadas).

PISTA BÁSICA. “Há diversos documentos espalhados na mesa. Além disso, Juliana se colocou à disposição para responder como puder”.

PONTOS DE INTERESSE.

¢ **NOTÍCIA ANTIGA:** “A notícia antiga tem a seguinte manchete: Os Sete Desaparecidos - O Mistério que Continua a Assolar Aurora.”

Os agentes que lerem a matéria descobrem que houve outra série de desaparecimentos em 1977. Sete pessoas da cidade sumiram ao longo de um mês, sendo que a mais recente havia desaparecido no dia anterior ao da publicação da matéria. A polícia da cidade estava investigando, mas o caso era um grande mistério. **Geraldo Munch** era o jovem investigador responsável pela investigação.

Geraldo Munch é o Velho Geraldo. Se os personagens não chegarem nessa conclusão sozinhos, Juliana pode comentar o fato depois que os personagens lerem a matéria, ou eles podem descobrir sozinhos, quando conversarem com o Velho Geraldo.

✦ **PERCEPÇÃO (DT 15):** um personagem que decidir analisar a matéria mais a fundo descobre que a última desaparecida foi Maria Cabral, nascida no dia 01/06/1948. Não diga isso para os personagens, mas é o mesmo dia e ano de nascimento de Lisandra.



❖ **LIVRO COM A HISTÓRIA DA CIDADE:** “O livro Aurora - A Cidade das Flores está posicionado em cima da mesa. Juliana separou algumas páginas que achou mais interessantes.”

Caso os personagens leiam os trechos que Juliana separou, descubrem que a cidade foi fundada em 1817 por imigrantes europeus que buscavam uma vida melhor no Brasil. A cidade sempre teve uma relação muito próxima com flores e, em 1917, recebeu o título oficial de Cidade das Flores. Em 1970 a cidade enviou um pedido ao Vaticano para canonizar uma mulher chamada Lygia Virgínia do Rosário como a Santa das Flores, mas o pedido foi negado, pois esse título pertencia a Santa Doroteia. O livro acaba nessa passagem, dizendo que a cidade ficou decepcionada com a resposta do Vaticano, mas que continuaria a se chamar Cidade das Flores e teria sua Santa reconhecida por todos.

✦ **RELIGIÃO (DT 10):** para canonizar alguém é necessário primeiro que a pessoa seja beata, ou seja, reconhecida pela igreja por suas virtudes. Ao que tudo indica, não era o caso de Lygia.

✦ **RELIGIÃO (DT 15):** já existiram alguns pedidos de canonização de Santa das Flores antes. Esses pedidos seguiam o mesmo padrão: alguma cidade pequena na Europa tentava canonizar uma mulher como santa sem sequer passar pelo status de beata primeiro.

✦ **ATUALIDADES (DT 15):** a fundação da cidade coincide com o momento de grande movimentação de famílias européias para o Brasil. Existiram algumas cidades na Europa que eram chamadas de Aurora no idioma local. Aparentemente, a cidade onde os personagens estão é uma cidade irmã de alguma outra na Europa.

❖ **DOCUMENTOS DE ENTRADA E SAÍDA DE LIVROS:** “Uma grande quantidade de papel está organizado em um arquivo sobre a mesa. Pela cor das folhas é possível determinar que esses documentos são de diferentes anos e administrações da Biblioteca.”

Um primeiro olhar revela que os documentos são relacionados com dois livros: Aurora - A Cidade das Flores e *Sanguis Orchid*.

✦ **INVESTIGAÇÃO OU PERCEPÇÃO (DT 15):** os dois livros têm registros muito diferentes. Aurora - A Cidade das Flores, foi entregue à biblioteca em 1972, um ano após sua publicação, pela própria editora que publicou o

livro. Desde então, ele passou pelas mãos de muitas pessoas. Já o livro *Sanguis Orchid* foi doado por Geraldo Munch em 1979. Desde então, só foi retirado para leitura em 1987 e 1997 por Frederico Ghular. Alguns dias atrás, ele foi confiscado como evidência de um caso em aberto por Roberto Ghular.

❖ **JULIANA BARBOSA:** “A bibliotecária observa atentamente os agentes, talvez na esperança de aprender algo ou participar do caso de alguma forma.”

Juliana está querendo ajudar, mas não quer atrapalhar a equipe. Ela acredita que existe algo paranormal no caso, mas não sabe explicar o que é. Além disso, a bibliotecária tem vergonha e medo de parecer louca se falar o que pensa.

✦ **INTUIÇÃO (DT 10):** os personagens percebem que ela está aflita. Como se quisesse falar algo. Se pressionada pelos personagens, peça um teste de Diplomacia ou Intimidação.

✦ **DIPLOMACIA OU INTIMIDAÇÃO (DT 15):** se pressionada, Juliana vai falar que acha que existe um elemento Paranormal no caso. Algo misterioso e que estão tentando acobertar. Ela não sabe dizer o que, mas está achando tudo muito estranho. Além disso, diz que viu um símbolo ocultista em uma das fotos da cena do crime. Parecia estar dentro da árvore manchada de sangue. Ela viu as fotos quando Larissa trouxe para casa para investigar melhor.

INFORMAÇÕES ADICIONAIS. Juliana tem algumas informações adicionais que podem ajudar os personagens. Você pode usar essas informações durante a investigação dessa cena.

A família Ghular é uma das mais antigas da cidade. Eles são donos de fazendas e plantações de flores ornamentais.

❖ O Velho Geraldo chegou a ser o delegado de Aurora.

❖ Se perguntarem como é o livro *Sanguis Orchid*, Juliana vai falar que é um livro vermelho com uma orquídea dourada desenhada na capa.

❖ Juliana é uma entusiasta de assuntos ocultistas. Ela se tornou bibliotecária para pesquisar mais sobre o assunto, mas nunca encontrou evidências inquestionáveis disso.

❖ O Delegado Ghular apreendeu o livro *Sanguis Orchid* como evidência, mas os personagens não viram ele na sala de evidências.

PISTAS COMPLEMENTARES.

- ♣ O delegado tinha gravações da delegacia.
- ♣ Esse caso parece ter relação direta com outros casos de desaparecimentos antigos.

INTERAGINDO COM O AMBIENTE. Os personagens estão em uma biblioteca e podem usar isso a seu favor. Caso algum personagem faça uma pesquisa para auxiliar um teste seu ou de outro personagem, conceda um bônus de +5 naquele teste.

FINALIZANDO A CENA. Após cinco rodadas de investigação, leia o trecho a seguir:

Juliana parece aflita, olhando para o relógio de minuto em minuto. Em determinado momento, ela interrompe a investigação de vocês e fala:

● Desculpa gente, mas temos que sair. O segurança que faz a ronda deve estar chegando logo e eu não deveria estar aqui. Deixem as coisas em cima da minha mesa e vamos sair logo!

A bibliotecária ajuda a arrumar os documentos tão rápido quanto possível e vai se encaminhando para a saída junto com os Agentes. Ao chegar na porta, ela fala:

● Gente, obrigado por ajudarem a Lari. Ela é uma excelente policial, mas não pode fazer tudo sozinha. Eu tentei ajudar, mas não tenho nenhum treinamento pra isso. Obrigada, de coração.

Ela tranca a porta e vai em direção a sua moto que está no estacionamento. Antes de colocar o capacete ela olha mais uma vez para os Agentes e dá um leve sorriso. A moto sai no meio da noite escura.

A investigação deve continuar. O que vocês querem fazer agora?

Novamente, se a cena não aconteceu no meio da noite e sim de dia com a biblioteca aberta, adapte a narrativa e considere que após cinco rodadas os agentes simplesmente não conseguem encontrar mais nenhuma informação útil nos documentos e se continuarem perdendo tempo, vão ficar dando voltas.

Os personagens podem continuar a investigação indo para o IML ou para a casa do Velho Geraldo. Também podem voltar para a delegacia, para procurar o livro ou confrontar Ghular. Deixe os jogadores discutirem para onde querem ir e ajude-os a retomar as informações que descobriram.

CENA 6

O NECROTÉRIO

O IML (Instituto Médico Legal) de Aurora é um pequeno prédio próximo à delegacia de polícia.

O necrotério fica próximo da delegacia. É um prédio baixo e antigo, de fachada cinzenta e sem detalhes. Uma placa de pedra posicionada no gramado próximo da porta de entrada diz "Instituto Médico Legal".

Larissa está sentada do lado de fora em um banco, tomando um café. A bebida quente diminui um pouco o cansaço de seu rosto.

● Vocês chegaram. Ótimo! Tenho algo para mostrar para vocês.

Ela levanta e os leva para dentro. Está mancando, provavelmente por conta do combate contra os zumbis de sangue. Vocês vão até uma parede com uma grande janela de vidro e uma porta de madeira, que levam a uma sala de autópsia. Na parede do fundo da sala, existe um armário refrigerado com seis gavetas grandes, onde a perícia guarda os corpos para exame. A sala também tem um carrinho com rodinhas e instrumentos cirúrgicos, uma grande maca móvel e uma grande mesa como apoio para outros materiais.

A investigadora entra na sala e os convida para ir junto. Determinada, abre uma das gavetas e revela um corpo coberto por um pano branco.

● Vocês precisam ver isso. Quando o legista me falou, eu não acreditei.

Ela levanta o pano e revela o cadáver deitado na maca. É um homem por volta de 40 anos, cabelo e barba sujos e desgrenhados.

Falar para o Diego ou Brenno que ele sente muita vontade de urinar e vai ao banheiro do IML.

Perguntar para o último player se ele fechou a porta

Ir para a cena do banheiro nos documentos google

Este é Tutu, um homem que morava na praça. Perdeu tudo depois que ficou viciado em bebida e jogos de azar, e começou a morar na rua. Ele foi encontrado no parque, mas a polícia não havia registrado o óbito. O prontuário daqui diz que ele morreu na porta do hospital, então alguém deve ter levado ele pra lá. Mas olhem isso aqui...

Larissa veste luvas cirúrgicas e vira o corpo de Tutu de lado, revelando suas costas. Ela aponta para uma incisão pequena nas costas e abre o buraco com dois dedos. Com bastante precisão, coloca um pouco do indicador dentro da ferida e retira em seguida, revelando o dedo com um pó amarelado.

Sabem o que é isto aqui? São sementes de orquídea.

Ela olha espantada para vocês.

De repente, pancadas violentas em metal quebram o silêncio.

Uma das portas de gaveta é amassada de dentro para fora e é arremessada no centro da sala. Lá de dentro surge um corpo deformado, em espasmos, e cai no chão. Parece um zumbi de sangue, mas os músculos pulsam e crescem, jorrando sangue. Sons assustadores de ossos se quebrando anunciam a adaptação da criatura para uma forma quadrúpede com o dobro do tamanho, e o crânio do cadáver se parte ao meio no topo da cabeça, formando uma bocarra com presas longas e afiadas.

Larissa berra, em pânico, e se esconde atrás de vocês, visivelmente aterrorizada.

Rolem iniciativa!

Recomendamos que você narre a transformação de forma enérgica. O grupo vai ficar com o cabelo em pé!

☛ ZUMBI DE SANGUE BESTIAL (CRIATURA ♦ SANGUE)

Este é potencialmente um combate letal. As estatísticas de jogo do zumbi de sangue bestial estão na página 203 do Livro de Regras.

Ver os documentos google

Este combate também serve para contextualizar que os cultistas tem acesso aos corpos do necrotério e de onde vieram os corpos dos zumbis de sangue que atacaram o grupo na praça.

Após o combate, leia o trecho a seguir.

Caso os personagens decidam investigar a sala, você

~~Mais Zumbis...~~

~~Diz Larissa saindo de seu esconderijo.~~

Vocês me desculpem, mas eu não estou nada bem. Parece que tudo está ficando cada vez pior... Vou sentar aqui um pouquinho. Por favor, continuem.

Larissa senta e fica observando vocês, pronta para ajudar. O que querem fazer?

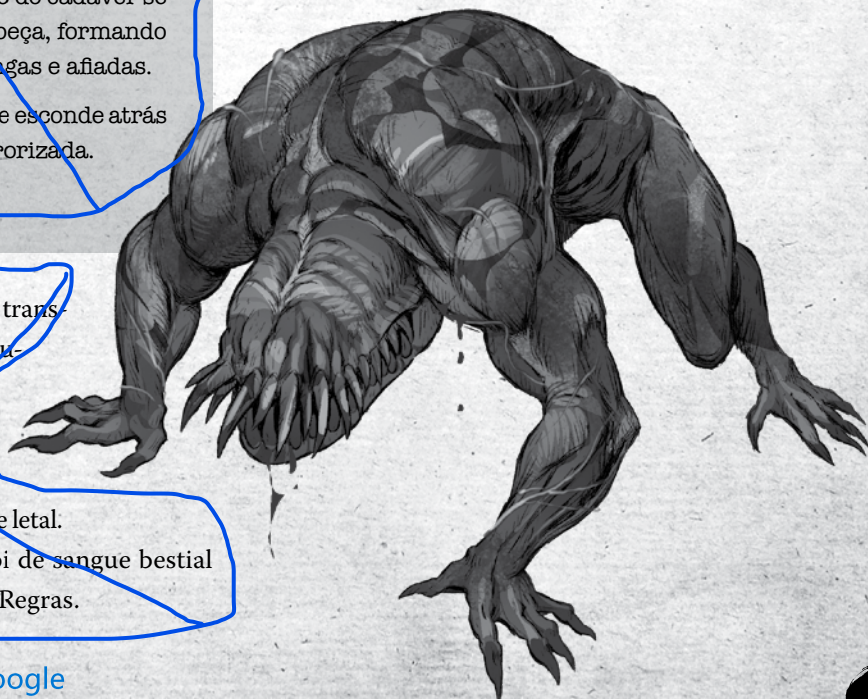
pode simplesmente repassar as informações abaixo, sem pedir testes.

☛ ~~Vocês também encontram essas sementes de orquídea nas costas dos zumbis de sangue.~~

☛ Tutu foi atingido por uma forte pancada na coluna e morreu por conta de hemorragia interna.

Se os jogadores decidirem investigar mais a fundo o necrotério, na mesa de escritório do legista é possível descobrir que:

☛ Recentemente, alguns cadáveres desapareceram do necrotério.



✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** os documentos de armazenamento de corpos no necrotério contêm registros de que alguns corpos de moradores antigos foram exumados e transportados recentemente por ordens da delegacia de Aurora.

♣ O legista estava lendo um livro sobre reprodução de orquídeas e descobriu que, de maneira geral, elas se reproduzem de duas formas: sexuada e assexuada. A reprodução sexuada de orquídeas é mais rara, pois depende de condições muito específicas para fazer as sementes germinarem, inclusive precisando de um ambiente preparado para tal. Já a forma assexuada é mais comum, com a utilização de mudas e um ambiente fértil.

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 10):** um personagem que analisar o livro com mais calma vai encontrar algumas informações destacadas com marca texto e trechos rasgados. Veja, no Apêndice B, os trechos do livro em destaque.

✦ **PERCEPÇÃO (DT 15):** está marcado dentro da gaveta com o zumbi de sangue bestial o mesmo símbolo encontrado dentro da árvore na praça. Dessa vez, o símbolo não contém sangue jorrando dele.

CENA 7

O VELHO GERALDO

O Velho Geraldo, cujo nome real é Geraldo Munch, é um ex-policial que investigou uma série de desaparecimentos em 1977. Após falhar em encontrar as vítimas, ele se aposentou e se isolou em sua propriedade. A sensação de falha, a solidão auto imposta e o passar dos anos erodiram a mente de Munch, até ele se tornar apenas o “Velho Geraldo”.

Seguindo o endereço da casa do Velho Geraldo, vocês se afastam do centro e chegam a uma propriedade protegida por uma cerca. Dentro, veem algumas poucas árvores secas e uma casa antiga, com um ar solitário.

Ao olharem mais atentamente para a propriedade, percebem buracos na cerca e tábuas pregadas nas janelas da casa. O lugar

parece abandonado, mas a porta se abre, e uma figura surge, mancando. É um velho de cabelo grisalhos desgrenhados e roupas puídas. Ele grita:

“Ê, molecada metida! Caiam fora da minha propriedade! Vou soltar os cachorros, hein? Fora! Não queiram ver o Velho Geraldo irritado!”

O homem começa a arfar, visivelmente cansado. Então, pousa uma mão no peito e senta em uma cadeira de balanço.

O que vocês fazem?

Geraldo tem muitos problemas com jovens fazendo arruaça no seu sítio no meio da madrugada, por isso sua postura inicial é sempre tentar enxotar quem aparece, mesmo de dia. Porém, se os agentes mencionarem a investigação, ele se mostra mais interessado, ainda que desconfiado.

O VELHO GERALDO

GRAU DE URGÊNCIA. Baixo (5 rodadas).

PISTA BÁSICA. “O Velho Geraldo está sentado em uma cadeira de balanço, na varanda da sua casa, enquanto tenta retomar o fôlego. Talvez agora seja um bom momento para questioná-lo”.

Antes que os jogadores possam começar o interrogatório, peça que todos façam um teste de Percepção.



Cada personagem nota uma série de detalhes em Geraldo, de acordo com o resultado alcançado nesse teste (consulte a DT depois do Ponto de Interesse).

PONTOS DE INTERESSE.

♣ **VELHO RABUGENTO:** Geraldo está claramente incomodado e cansado. Quer se livrar o mais rápido possível dos personagens, mas assim que falarem dos desaparecimentos, fica mais interessado, iniciando a cena Indiferente e podendo ficar amistoso com um teste de Diplomacia.

✦ **DIPLOMACIA (DT 20):** qualquer personagem que tente dar uma amaciada em Geraldo vai se deparar com um velho rabugento e chato. Ainda assim, personagens que demonstrarem um interesse legítimo nos desaparecimentos serão tratados diferente. Geraldo vai se soltar um pouco mais e contará os eventos de 1977 caso fique Amistoso e Prestativo com os personagens (veja o quadro “Mudando a Atitude de Geraldo”, abaixo).

MUDANDO A ATITUDE DE GERALDO

Geraldo inicia a conversa sem muita disposição a ajudar (atitude inicial **inamistoso**). Um personagem treinado em Diplomacia pode tentar mudar a atitude dele: sempre que tentar, considere DT 20. Cada falha piora uma categoria. Cada sucesso melhora uma categoria.

Hostil: tenta espantar os personagens com sua espingarda de sal.

Inamistoso: concorda que os desaparecimentos estão conectados, mas é tudo.

Indiferente: revela que investigou um caso similar em 1977, inclusive pegou um livro chamado *Sanguis Orchid* — ele achava que tinha conexão com o caso, mas agora acha que não.

Amistoso/prestativo: ajuda com tudo que sabe sobre o caso. De acordo com ele, está acontecendo novamente. Veja a caixa “O Caso de 1977”, a seguir.

✦ **INTIMIDAÇÃO (DT 20):** Geraldo não será facilmente intimidado. Caso os personagens tentem intimidar o velho e falhem, ele vai começar a gritar algumas coisas sem nexo e voltar para dentro da casa. Um personagem pode tentar acalmá-lo com Diplomacia (DT 15). Se passarem, considere que ele fica Indiferente aos personagens.

✦ **ESTRANHAS MARCAS NO PESCOÇO (DT 15):** o Velho Geraldo tem algumas marcas estranhas no pescoço. Parecem cicatrizes.

✦ **MEDICINA (DT 15):** são cicatrizes antigas, que parecem ter sido feitas por algum tipo de corda que chegou a queimar a pele com fricção.

✦ **OCULTISMO (DT 15) - APÓS PASSAR NO TESTE DE MEDICINA:** é possível notar que existem alguns lugares no pescoço de Geraldo que foram marcados por Sangue e Morte.

♣ **TIQUE RECORRENTE:** apesar de ser algo recorrente, é pequeno demais para ser notado — exceto por aqueles realmente atentos ao mundo à sua volta (Percepção, DT 20). Geraldo tem um pequeno tique do lado direito do corpo, onde ele fica tenso e relaxa involuntariamente.

✦ **INTUIÇÃO (DT 20):** é possível perceber que Geraldo está tentando se controlar e que está sendo um grande esforço.

FINALIZANDO A CENA. Após cinco rodadas de investigação, leia o trecho a seguir:

Geraldo retoma sua movimentação na cadeira de balanço. O idoso parece se perder em seus pensamentos, como se o mundo a sua volta não existisse mais, e volta a parecer apenas um velhinho vulnerável.

Não há mais nada aqui para investigar. Para onde vocês vão agora?

Assumindo que o Velho Geraldo compartilhou o que sabia com os agentes e considerando que a esse ponto os jogadores já sabem que o *Sanguis Orchid* está na delegacia, a ação mais provável a tomar é voltar lá. Até então, provavelmente eles não tem grandes motivos para considerar o delegado um inimigo, mas devem estar desconfiados dele.

O CASO DE 1977

Quando Geraldo Munch era um investigador da Polícia de Aurora, se deparou com um estranho caso de desaparecimento de sete pessoas. Estava completamente sem pistas, até que descobriu algo curioso: todas as vítimas tiveram alguma relação com orquídeas em algum momento da vida. Ao investigar essas relações mais a fundo, Munch descobriu o *Sanguis Orchid*, um livro que relacionava as particularidades de algumas orquídeas com passagens sagradas... Mas que rapidamente se mostraria algo bem diferente.

Geraldo conta que o livro continha informações profanas, rituais macabros que envolviam sacrifícios humanos e um conturbado passado para a cidade de Aurora. O investigador levou o tomo para casa, a fim de estudar mais a fundo. Naquela mesma noite, Geraldo

foi atacado em sua casa por figuras em capuzes rubros e escuros.

Ao relatar isso para os agentes, Geraldo começa a ficar agitado e tem dificuldade para descrever as coisas em detalhes. Ele fala de estranhos símbolos marcados em sua casa pelos homens de capuz e como ele sentiu sua mente mergulhando em uma espiral de insanidade. Diz que foi poupado pelos homens, que deixaram uma mensagem clara de arquivar o caso e devolver o livro para a biblioteca, onde deveria ficar. Caso quisesse ficar vivo, Munch deveria deixar a polícia — garantindo que o caso fosse completamente abandonado.

E assim ele o fez.

Depois de compartilhar essas informações, o Velho Geraldo vai ficar menos disposto a conversar com os agentes e pedirá para que se retirem.

CENA 8

DELEGACIA, MAIS UMA VEZ

Em algum momento os personagens vão voltar à delegacia para continuar a investigação. Quando isso acontecer, leia o trecho abaixo:

Desta vez a delegacia está aberta e há um jovem rapaz sentado atrás da mesa, na recepção. Mas o silêncio e sensação de vazio da outra vez que vocês estiveram aqui continua. O que vocês fazem?

O rapaz dentro da delegacia é **Túlio**, um jovem escritor recém formado. Ele é simpático e bem intencionado, mas não tem nenhuma informação sobre o caso.

Assim que os personagens entrarem na delegacia (ou se os agentes o abordarem), Túlio pega o telefone e vai ligar para o delegado.

Vocês veem Túlio ligando para alguém. Quando atendem do outro lado:

Alô. Sim, é o Túlio. É, por isso que estou ligando. Isso, estão aqui. O senhor que eu diga algo pra eles? Sim senhor. Uhum. Pode deixar. Boa noite, senhor.

Ele desliga o telefone e se volta para o grupo:

O delegado disse que está vindo e pediu para esperarem por ele. Ele tem novas evidências sobre os desaparecimentos.

Os personagens podem fazer o que quiserem até o delegado chegar. Se quiserem investigar, precisarão passar por Túlio (Furtividade, DT 15).

Se conseguirem, narre uma cena de investigação com as mesmas pistas da Cena 4 e grau de urgência alto (o delegado chegará em pouco tempo).

Se os personagens tiverem estado na biblioteca, saberão que Roberto esconde um livro chamado *Sanguis Orchid*. O livro está “escondido à plena vista” na sala

dele; é um dos livros de capa vermelha em sua sala. Um personagem que saiba o que está procurando encontra o tomo sem testes. A caixa de texto mais à frente que contém informações sobre o livro.

Depois de algum tempo, Roberto chega à delegacia.

Suas atividades e da delegacia são interrompidas pelo som do motor do carro do delegado. Roberto Ghular estaciona e caminha para dentro do prédio. Ele está tenso, com o rosto fechado. Assim que vê vocês, fala:

☞ Que bom que estão aqui. Vamos para a minha sala, tenho más notícias.

Na sala, o delegado senta na sua cadeira.

☞ Eu não queria acreditar, mas é a verdade. Larissa está envolvida com os desaparecimentos. Conversei com algumas testemunhas e as informações que ela me passou não batem. Ela está envolvida! Só não consigo provar como. É aqui que vocês entram. Preciso saber o que descobriram para ver se há alguma prova.

Roberto olha para vocês. O que vão dizer?

O delegado continua com seu plano de colocar a culpa dos desaparecimentos em Larissa, para desviar os personagens do culto. Ele vai tentar fazer isso por um tempo. Se pressionado, vai falar que ela é a principal suspeita, mas tem outros documentos que apontam para outras pessoas na cidade, como sua namorada Juliana, e diz que vai no carro pegar algumas fotos que provam o que diz.

É aqui que as coisas mudam.

O delegado sai da delegacia e deixa vocês sozinhos (além de Túlio, na recepção). ~~Mais minutos passam. Roberto já deveria ter voltado.~~ O que vocês fazem?

Os personagens podem explorar o escritório dele ou tentar sair da delegacia. O escritório tem o livro *Sanguis Orchid* (importante para o caso). Caso queiram sair, vão se deparar com uma delegacia trancada por fora. Ao perceberem isso, leia o quadro a seguir.

Um estrondo quebra o silêncio. Então, diversos outros, seguidos pelo estilhaçar dos vidros das janelas. Túlio se levanta da mesa, hesita sobre sacar sua pistola ou procurar cobertura — ~~claramente nunca esteve num tiroteio antes~~ — Então resolve gritar para vocês:

☞ Protejam-se!

Mas, antes que consiga dizer mais alguma coisa, o rapaz começa a cuspir sangue, alvejado no peito.

A delegacia está sob ataque! Pelas janelas, vocês conseguem ver pessoas vestindo mantos velhos e empunhando armas de fogo. De repente, os tiros param...

Aqui começa a próxima cena.
Sobem para o NEX 20

CENA 9

O CERCO

Vocês estão na pequena delegacia de Aurora. Com o delegado fora e o jovem escrivão morto, estão sozinhos. A porta e as janelas estão trancadas, mas há buracos por tudo — consequência dos diversos tiros que foram disparados contra o lugar.

Por um momento, tudo está quieto. Subitamente, o som de disparos de armas de fogo tomam o lugar novamente. O barulho é ensurdecedor e fica difícil até mesmo de enxergar, à medida que cacos de vidro, estilhaços de madeira e fragmentos das paredes voam pelo ar.

Se ficarem parados, terão o mesmo destino de Túlio. É preciso agir de alguma forma!

O grupo está preso dentro da casa, cercado por dezenas de cultistas armados com revólveres, espingardas e rifles de caça. O plano dos vilões é simples: atirar no lugar até matar todos que estão dentro dele. É um plano drástico, mas que irá resolver todos os

problemas do culto. Primeiro, vai matar os agentes da Ordem. Segundo, um ataque a uma delegacia é algo muito chamativo, que vai tirar a atenção de qualquer autoridade de fora dos próprios desaparecimentos.

CERCO NA DELEGACIA

OBJETIVO. Sobreviver 7 rodadas.

EFEITO. no final de cada rodada, cada personagem sofre 3d6 pontos de dano. O dano é decorrente dos tiros ou dos estilhaços causados pelos tiros.

AÇÕES.

♣ **ERGUER BARRICADA (ATLETISMO DT 20):** o personagem usa algo pesado, como uma mesa ou geladeira, para fechar a porta ou uma das janelas. Se passar no teste, reduz o dano causado nessa rodada em -2d6 (a barricada dura apenas uma rodada, mas pode ser feita novamente na rodada seguinte com outro uso desta ação).

♣ **PEGAR COBERTURA (REFLEXOS OU TÁTICA DT 20):** o agente se esconde atrás de algo sólido o suficiente para protegê-lo dos tiros e estilhaços. Se passar no teste, não sofre dano no final desta rodada. Se um personagem fizer essa ação 2 rodadas seguidas, a cobertura é destruída no final da rodada e ele não poderá repetir a ação.

♣ **PROTEGER OUTRO (NENHUM TESTE NECESSÁRIO):** o personagem se atira sobre outro, para protegê-lo com o próprio corpo. O personagem sofre 4d6 pontos de dano (ou 2d6 pontos de dano, caso uma barricada tenha sido erguida), mas seu protegido não sofre nenhum.

♣ **RESPONDER FOGO (PONTARIA DT 20):** o investigador atira contra os cultistas. Se acertar, role o dano. Junte todo dano causado nos cultistas num único

montante. Para cada 20 pontos de dano, diminua a quantidade de rodadas para o perigo acabar em 1.

♣ **ABRIR SAÍDA (ATLETISMO, LUTA OU PONTARIA DT 20):** o personagem abre a porta ou uma janela, seja destravando-a ou destruindo-a. Uma vez que essa ação seja feita, duas novas opções de ações surgem: “Fugir da delegacia” e “Socar cultista”.

♣ **FUGIR DA DELEGACIA (ATLETISMO OU TÁTICA DT 20):** o agente sai da delegacia e foge do local — mas não antes de ser alvejado por vários cultistas! Se passar no tes-

te, o personagem corre rápido o bastante (ou acha uma rota segura), e sofre apenas 4d6 pontos de dano. Se falhar, sofre 6d6 pontos de dano. Seja como for, se ainda estiver vivo, escapa do perigo — mas deixa seus “amigos” para trás...

♣ **SOCAR CULTISTA (LUTA DT 20):** O personagem

sai da delegacia e ataca os cultistas em combate corpo a corpo. Use a mesma mecânica da ação “Responder fogo”, mas usando um teste de Luta em vez de Pontaria. Porém, estar do lado de fora é muito mais perigoso! No final de cada rodada, um personagem na rua sofre 3d6 pontos de dano. Um personagem que esteja na rua também não pode se beneficiar de uma barricada.

DT 15



No fim de cada rodada, quando estiver rolando os danos, descreva os tiros e seus efeitos: o barulho assustador, o cheiro pungente da pólvora, a poeira erguida pelo reboco destruído obstruindo a visão, cadeiras caídas atrapalhando o caminho... Crie um clima de tensão, deixando claro que se os personagens não se protegerem ou fugirem, serão alvejados até a morte!

Uma vez que as 7 rodadas passem, os cultistas entram em suas caminhonetes e fogem, temerosos de chamar muita atenção. A cena também termina se todos os personagens conseguirem fugir (veja a ação “Fugir da delegacia”).

O SANGUIS ORCHID

O livro que está no escritório de Beto é um chamado antigo, que conta as origens do culto da Orquídea de Sangue. Um personagem que ler o volume deve ser treinado em Ocultismo ou Religião para entender alguns detalhes adicionais (peça um teste dessa perícia assim que começarem a ler o livro). As informações descobertas no livro dependem do resultado.

Existia uma cidade chamada Aurora, na Europa, pequena e de pessoas muito devotas ao cristianismo. Durante o século VII, a cidade foi visitada por um anjo, que já havia passado pela cidade antes. Esse anjo era chamado de Serafim Vermelho.

Uma jovem da cidade afirmava que tinha tido contato com esse anjo, e graças a um acordo realizado com ele, poderia realizar milagres. Ela conseguiria curar doenças apenas com seu toque e fazer lindas orquídeas vermelhas crescerem dos seus corpos agora saudáveis, marcando aqueles que foram abençoados. Sete casos desse milagre foram registrados na cidade de Aurora. Com o passar dos anos, a cidade passou a cultuar a mulher que ficou conhecida como a "Santa das Flores".

Essa história começou a ficar cada vez mais popular, até o ponto que a influência ultrapassou as barreiras da cidade. Pessoas de diversas vilas européias na região ouviam falar da Santa das Flores e viajavam para Aurora em busca de sua fé, nunca voltando para suas vidas anteriores.

Com o passar dos anos, um culto nasceu ao redor da lenda da Santa das Flores. Eles adotaram o símbolo da Orquídea Vermelha e seus números só aumentaram. Eles passaram a acreditar que a Santa era, na verdade, uma manifestação do próprio Serafim Vermelho, e começaram a realizar ritos de invocação.

No começo, seus rituais eram desorganizados e pequenos, mas em questão meses eles já tinham convertidos o suficiente para sua causa. Buscando a conexão com a Santa das Flores, sete corpos eram sacrificados com sementes de orquídeas implantadas neles.



Caso o leitor não seja treinado em Ocultismo ou Religião:

Existem símbolos e escrituras macabras indicando o processo complexo do ritual de invocação, mas sem estudos adequados em Ocultismo ou Religião as informações são específicas demais para entender o processo.

Caso o leitor seja treinado em Ocultismo ou Religião:

Para iniciar a invocação, o símbolo da Orquídea precisava entrar em contato com 7 sacrifícios em 7 condições específicas envolvendo 7 flores diferentes, representando os sete milagres da Santa das Flores.

Cada uma das 7 Orquídeas Amaldiçoadas tem uma coloração diferente e reage a uma condição específica, para que murche e dissipe seu efeito Paranormal em contato com o sacrifício.

Se o sangue do escolhido emanar jorrando das marcações, significa que o corpo foi aceito por Serafim Vermelho e poderá ser usado para a invocação da Santa, agora conhecida como "A Dama de Sangue".

INTERLÚDIO

DANDO CONTINUIDADE AO CASO

Os personagens estão em maus lençóis. O culto se mobilizou e a cidade não é mais segura para os agentes ou qualquer um de seus colaboradores. Agora precisam decidir o que fazer, mas sabem que é questão de tempo até serem capturados, ou pior.

Deixe claro que a pousada ou a casa de Juliana e Larissa parecem normais, e eles podem descansar e cuidar de seus ferimentos. Caso se encontrem com as companheiras ou relatem o ocorrido de alguma forma, ambas aconselham que se escondam no local de descanso até que Larissa ligue para eles avisando que é seguro sair.

Apesar do perigo, os agentes podem fazer suas **ações de Interlúdio** normalmente.

No dia seguinte, em pouco tempo, os personagens vão receber um telefonema (pode ser através do telefone de Caio, caso esteja com os personagens. Se não, escolha um dos personagens para receber essa ligação).

Agentes? É a Juliana... peguei o contato de vocês nas coisas da Larissa... eu... eu preciso de ajuda. Ela precisa de ajuda!

Juliana vai explicar que estava voltando para casa quando viu dois policiais colocando Larissa dentro de uma viatura. Ela estava desacordada e com um sangramento na cabeça. Além dos policiais, Juliana vai falar que viu dois homens de robes escuros em um carro próximo de sua casa. Assim que o carro de polícia saiu, esse outro carro saiu atrás e ambos foram para a parte externa da cidade. Ela vai pedir ajuda dos agentes, pois sabe que não pode confiar na polícia (confirmando as suspeitas de Larissa).

Os personagens podem ir até a casa das duas para investigar um pouco mais a fundo e vão facilmente descobrir marcas de pneus que saem da casa em direção a rodovia que leva até as fazendas da cidade. Ao acompanhar as placas da rodovia, a equipe vai ver

uma apontando para a "Fazenda Ghular - Tradição no cultivo de orquídeas!". Os rastros dos carros vão até essa fazenda e os personagens vão ver os dois veículos descritos por Juliana estacionados do lado de fora de um galpão, ao lado de outros três veículos.

Leia o trecho a seguir assim que investigarem a propriedade ou olharem para a cena com mais atenção.

Cinco veículos estão estacionados do lado de fora de um galpão. Do lado de fora, vocês conseguem ver uma plantação das mais diversas flores que se estendem pela propriedade e se perdem na escuridão.

O galpão está fechado e quase sem luz do lado de dentro. Por fora, vocês só conseguem ver um fosso do lado de dentro, além de um estoque de fertilizantes e utensílios de plantio.

O que vocês querem fazer?

Caso algum personagem tente usar um celular ou outro dispositivo que precise de conexão telefônica ou com a internet, diga que estão sem sinal.

Os personagens podem decidir investigar o galpão. Ao se aproximar do galpão, vão poder olhar para dentro e confirmar que o pequeno galpão contém apenas um fosso e alguns utensílios para plantio.

O fosso tem um esquema de cordas e quando os personagens utilizarem as cordas para subir o que quer que seja que esteja dentro do fosso leia o trecho a seguir.

Para surpresa de vocês, a corda trouxe consigo uma plataforma com um sistema de cordas e roldanas que os permite descer para dentro do fosso com segurança. Vocês também conseguem ver pegadas enlameadas nessa plataforma. A lama ainda está fresca, confirmando que alguém usou essa plataforma muito recentemente. O que vocês fazem?

Um personagem que investigar a plataforma (Investigação, DT 20) confirma que as pegadas pertencem a quatro homens e também encontra rastros de algo (ou alguém) arrastado para a plataforma.

Quando os personagens descenderem a plataforma eles vão se deparar com um grande corredor subterrâneo.

CENA 10

COMBATE CONTRA CULTISTAS

Leia o trecho a seguir assim que os agentes começarem a explorar a parte subterrânea da fazenda.

Os corredores escuros são iluminados apenas pelas suas lanternas. À medida que avança, o caminho serpenteante vai ficando cada vez mais profundo. Vocês começam a ouvir um canto fúnebre de fundo, como um coral entoando notas sombrias e profundas.

O túnel termina em uma grande sala com uma parede enorme de pedra ao fundo. É uma sala profunda, e vocês estão em cima de um mezanino velho de madeira. No andar de baixo, é possível ver oito figuras vestindo mantos escuros, como aqueles no cerco da delegacia. Eles estão cantando e fazendo movimentos repetitivos com as mãos e braços. Uma dessas figuras é ninguém menos que o delegado Roberto Ghular.

A parede de pedra serve de ponto de apoio para seis corpos que estão pendurados pelos punhos. Vocês veem uma grande quantidade de sangue que sai dos corpos e se encontra no centro da sala, onde é possível ver um enorme sigilo paranormal. No centro do sigilo estão duas figuras. Uma delas está com a barriga aberta e o sangue que sai de dentro dela parece pintar o sigilo. A outra é Larissa, que está desacordada, vendada e amarrada.

O que vocês querem fazer?

Se os personagens apenas aguardarem, o ritual tem início e a Dama de Sangue é convocada. Um dos cultistas vai brandir uma adaga e ir na direção de Larissa, pronto para sacrificá-la.

Se os personagens não intervirem, ela morre e a Dama de Sangue toma forma física a partir de seu corpo. Além disso, o combate contra ela fica ainda mais perigoso, já que além dela os personagens vão precisar lidar com os cultistas.

Caso os personagens tentem intervir e atrapalhar a invocação, você pode iniciar um combate. Os cultistas vão focar em finalizar os cantos do ritual e tomar cobertura dos ataques. Se os jogadores não forem rápidos e matarem um dos cultistas na primeira rodada, os outros conseguem finalizar o cântico, sacrificar Larissa e finalizar o ritual. Quando os personagens matarem 5 cultistas, um deles irá se sacrificar para invocar a Dama (e Larissa continua viva).

☠ CULTISTAS DE SANGUE (PESSOA) X7, CULTISTA INICIADO (GHULAR, PESSOA)

O combate fica ainda mais difícil por conta de Ghular, que é um cultista iniciado (Livro de Regras, página 286) com rituais de Sangue.

Caso os personagens estejam em combate com os cultistas e a Dama de Sangue for invocada, a cena não acaba para começar uma nova. A Dama simplesmente é adicionada à Iniciativa e a cena continua.

CENA 11

CONFRONTO FINAL

Assim que a transformação da Dama começar a acontecer, leia em voz alta o trecho abaixo:

O sangue acumulado parece verter para dentro do corpo recém-sacrificado. O corpo se movimenta agitado, com espasmos que se parecem com socos vindos de dentro da pessoa. Subitamente, uma enorme vinha rompe de dentro do corpo, separando o ombro do pescoço. A vinha se projeta para cima e uma enorme flor com dentes afiados se abre no final dela.

A vinha se movimenta agitada e solta um grito terrível. Outras vinhas começam a sair de dentro do corpo, estourando os órgãos internos e rompendo com ossos e pele. Sete longas vinhas com flores coloridas completam a imagem grotesca do corpo mutilado que serve de veículo para este ser terrível.

A criatura movimenta a flor central como se estivesse olhando vocês e mais uma vez solta um grito terrível.

Esse combate não é fácil e deve ser o ponto mais alto da aventura. Leia com atenção a próxima parte, que explica a mecânica da Dama de Sangue.

LUTANDO CONTRA A DAMA DE SANGUE

☠ DAMA DE SANGUE

(CRIATURA ♦ SANGUE/MEDO/MORTE)

A Dama de Sangue vai seguir um padrão de comportamento durante o combate e possui, basicamente, duas fases.

Na **PRIMEIRA FASE**, ela devora um corpo (daqueles sete separados para sacrifício) por rodada, iniciando pelo mais jovem no centro da arena e finalizando com o mais velho.

Enquanto ela se alimenta, a Dama de Sangue revela uma de suas sete flores. Nesse momento, ela ativa uma habilidade ofensiva relacionada a cor da sua flor e fica vulnerável a uma mecânica até começo do seu próximo turno (sofre mais dano de fogo, precisa ser molhada, etc). Caso os personagens façam a mecânica corretamente, a flor murcha e a Dama perde uma habilidade ou fica mais fraca na segunda fase. Essa primeira fase acaba quando a Dama terminar de se alimentar dos sete corpos.

A **SEGUNDA FASE** é um embate direto com a criatura. A Dama é extremamente poderosa, mas caso os personagens façam a mecânica corretamente na primeira fase ela fica consideravelmente mais fraca.

Veja as estatísticas de jogo da Dama de Sangue na página 190 do Livro de Regras. Se familiarize com as regras especiais do Enigma de Medo da criatura para intermediar o combate.

FIM DA MISSÃO

Se os jogadores venceram a Dama de Sangue e conseguiram derrotá-la em combate, você pode ler o seguinte trecho:

A batalha foi intensa e sangue está jorrado pra todo lado. O corpo da criatura parece se expandir e contrair violentamente, diminuindo sua massa corporal cada vez mais, como se estivesse sendo sugada de volta para onde surgiu, tomando uma consistência cada vez mais gosmenta e líquida enquanto os pulsos deformam as vinhas que se expandiram para fora do corpo sacrificado.

Guinchos ensurdecedores são emanados pela criatura tenebrosa enquanto ela se dissolve em uma massa de dor e agonia, eventualmente sendo reduzida por completo, deixando apenas os restos mortais desfigurados do corpo que originou a criatura e manchas de Sangue fedorento e podre por todo lugar.

O silêncio é um alívio. Vocês venceram.



Se Larissa estiver viva, ela e Juliana se abraçam e se beijam aliviadas. Elas estão extremamente gratas aos agentes, e elogia o desempenho de cada um. Nessa hora você, se quiser, pode dar alguma recompensa extra aos jogadores. Por exemplo, se alguém teve uma ideia criativa no combate, Larissa ou Juliana podem comentar como ele foi inteligente.

É possível que algum dos personagens dos jogadores tenha morrido nesse combate. Se isso aconteceu, não deixe ele se sentir mal e use os personagens disponíveis para elogiar seu sacrifício em nome de tantas vidas salvas em Aurora.

A partir daqui, deixe os jogadores decidirem por conta própria como querem lidar com a situação. Eles podem querer se despedir de seus aliados caídos. Se for o caso, a Ordem pode preparar um enterro quando voltarem para a base da Ordem. Ou então, podem querer comemorar da maneira que quiserem.

Se os jogadores decidirem levar Larissa e Juliana até a base da Ordem, diga que elas têm interesse de se tornar Agentes como eles, pois admiram profundamente o que fizeram na missão.

O mecânico da cidade pode consertar a van se ela tiver sido interditada pelos cultistas. Eventualmente, você pode ler esse trecho quando eles estiverem na base da Ordem:

Após uma longa viagem e um bom descanso, vocês chegam à base da Ordem. Passando pela entrada secreta escondida atrás da geladeira do bar Suvaco Seco e descendo os degraus mal iluminados em direção ao bunker subterrâneo, vocês se deparam com o grande salão principal. Diversos agentes espalhados se organizam analisando documentos, preparando suas armas, conversando amplamente enquanto preparam seus equipamentos para suas missões. A maioria dos agentes sorriem e acenam de maneira simpática, percebendo a ansiedade de vocês ao voltar da uma missão tão importante.

Vocês têm um horário com Veríssimo para realizar a síntese da missão. Veríssimo aguarda em seu escritório, com documentos e evidências espalhadas por todo lado. O seu quadro de investigação parece mais cheio do que nunca, com diversos documentos envolvendo agentes da Ordem desaparecidos.

☛ Fico feliz que tenham retornado da missão na cidade de Aurora. Infelizmente, eu vejo também que estão em um número menor do que foi enviado. O que aconteceu nessa missão?

Após os jogadores explicarem todos os acontecimentos, continue usando o Sr. Veríssimo para fazer todas as perguntas necessárias confirmando o que os jogadores investigaram.

Quando estiver satisfeito e quiser finalizar a missão, leia o seguinte:

Veríssimo termina de organizar as informações que vocês entregaram e tem uma expressão de orgulho.

☛ Essa não era uma missão fácil, e infelizmente perdemos pessoas importantes no caminho. Mas é a nossa luta. O sacrifício

dos que se foram nunca é em vão quando incontáveis vidas são salvas e conseguimos proteger a Realidade. Bom trabalho.

Vocês se levantam para sair do escritório, mas percebem algo intrigante. A expressão no rosto de Veríssimo é de que algo parece ainda não estar resolvido. Então, Veríssimo fala com um tom mais sério e baixo:

☛ Mas... A origem dessa história... esse Serafim Vermelho... Eu sinto que o culto de *Sanguis Orchid* era apenas uma parte de algo muito maior. Vocês não apenas concluíram a sua missão, como também parecem ter encontrado o princípio de uma investigação muito mais profunda.

Fiquem atentos, esta não será a última vez que ouviremos falar dessa história. Olhos sempre abertos.

A missão acabou. Hora de comemorar.

E assim chegamos ao fim de mais uma história. Um futuro brilhante... ou catastrófico... aguarda os personagens dos jogadores.

E SE... TODO MUNDO MORRER?

O combate com a Dama de Sangue não é fácil, e é possível que todos os personagens morram no combate. Se isso acontecer, você pode ler o seguinte trecho:

A Dama de Sangue é brutal, e ninguém poderia imaginar o que esperava vocês nas profundezas da cidade. A criatura se alimenta dos corpos mortos e dilacerados dos agentes da Ordem que assassinou, crescendo ainda mais sua massa carnosa, vermelha e nojenta, como raízes de carne que agressivamente se espalham pelos túneis subterrâneos.

Tudo é devorado pela Dama de Sangue, que se expande incontrolavelmente e se enraíza penetrando o solo ao redor de toda a cidade.

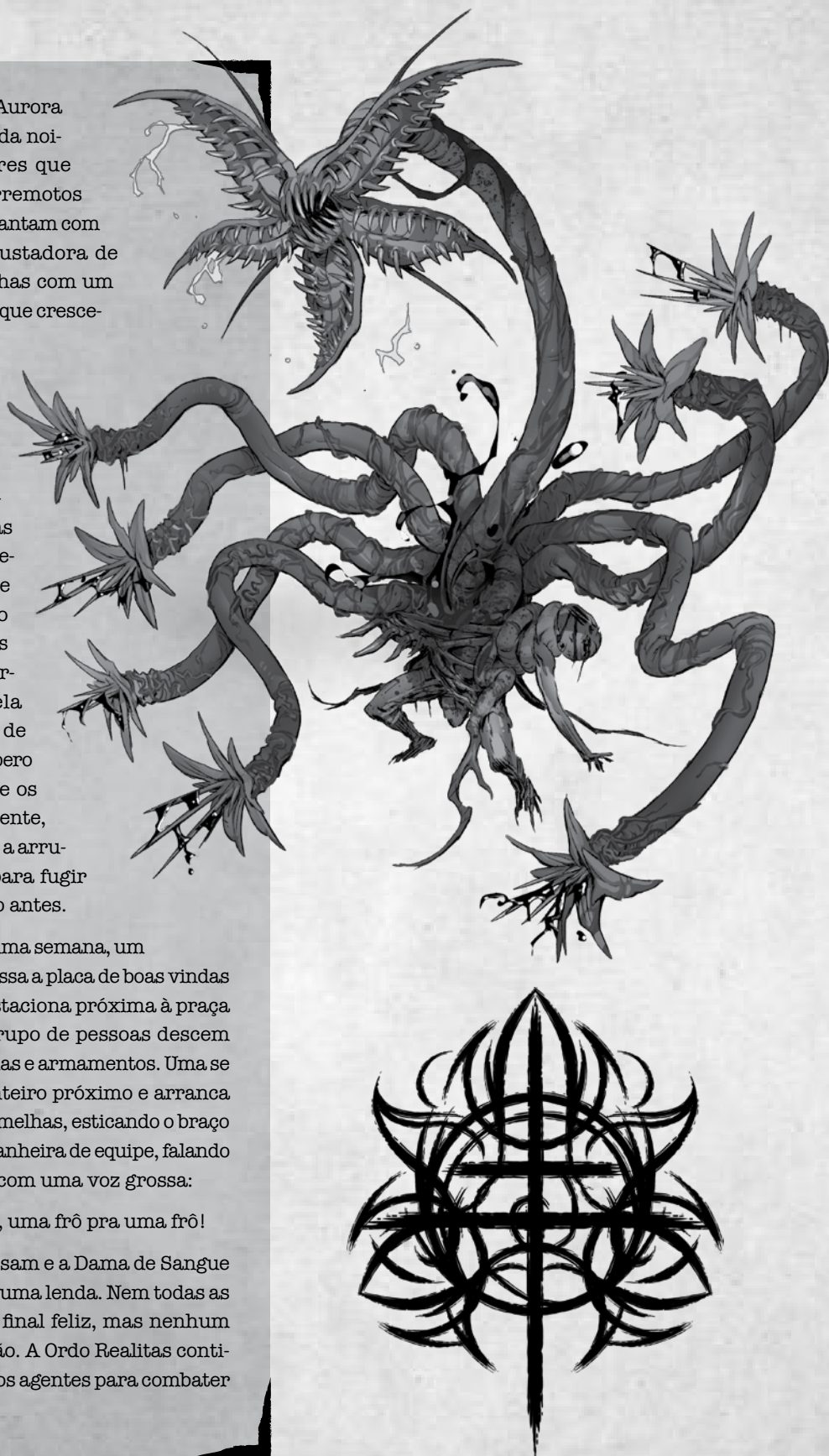
Os habitantes de Aurora acordam no meio da noite com os tremores que acreditam ser terremotos leves. Todos se espantam com a quantidade assustadora de orquídeas vermelhas com um aspecto gosmento que cresceram, do nada, ao redor da cidade.

A cada noite, mais cidadãos de Aurora desaparecem misteriosamente de suas casas, deixando apenas um rastro de sangue arrastado em direção às flores vermelhas. Os mortos devorados pela Dama não param de aumentar. O desespero e a confusão entre os moradores é crescente, e muitos começam a arrumar suas coisas para fugir da cidade o quanto antes.

Finalmente, após uma semana, um novo carro ultrapassa a placa de boas vindas à Aurora. A van estaciona próxima à praça da cidade e um grupo de pessoas descem carregando mochilas e armamentos. Uma se abaixa em um canteiro próximo e arranca uma das flores vermelhas, esticando o braço em direção à companheira de equipe, falando descaradamente, com uma voz grossa:

☛ Aqui bambina, uma frô pra uma frô!

Alguns dias se passam e a Dama de Sangue volta a ser apenas uma lenda. Nem todas as histórias tem um final feliz, mas nenhum sacrifício foi em vão. A Ordo Realitas continua buscando novos agentes para combater o Paranormal.



APÊNDICE A

PERSONAGENS DO MESTRE

CULTISTA DA SANGUIS ORCHID

VD 5

PESSOA ♦ MÉDIO

SENTIDOS Percepção 20+5 | Iniciativa 20

DEFESA 12

Fortitude 20 | Reflexos 20 | Vontade 20+5

PONTOS DE VIDA 10 | Machucado 5

AGI 0 **FOR** 1 **INT** 1 **PRE** 2 **VIG** 1

DESLOCAMENTO 9m | 6□

FANÁTICO O cultista não se rende nem foge, lutando sempre até a morte.

AÇÕES

PADRÃO ♦ AGREDIR

FACA *Corpo a corpo*

Teste 20, crítico 19 | Dano 1d4+1 corte

APÊNDICE B

FICHAS E DOCUMENTOS

FICHAS DOS DESAPARECIDOS

Fichas encontradas na sala de evidências na delegacia. As fichas estão em ordem de desaparecimento (Ramiro foi o primeiro, Lisandra foi a última). Junto com as páginas rasgadas (veja adiante), elas explicam as mecânicas das flores da Dama de Sangue.

Delegacia Municipal de Aurora - Estado de São Paulo FICHA DE CADASTRO DE PESSOA DESAPARECIDA

Informações Básicas

NOME DO INDIVÍDUO	PELE	SEXO	DATA DE NASCIMENTO
Ramiro Turi	Branca	Masculino	02/05/1972

Características Físicas

OLHOS	CABELOS	ALTURA	PESO	OBSERVAÇÕES
Castanhos	Castanho Escuro - Curto	1.82	74kg	Usa óculos

VISTO PELA ÚLTIMA VEZ EM

Bar do Longo, Avenida Central, 304.

INFORMAÇÕES COLETADAS

Ramiro tinha problemas com bebidas e abandonou sua família alguns anos atrás. Ele ficou sozinho em Aurora depois que a ex-esposa levou os filhos para a cidade vizinha. Era conhecido por frequentar sempre os mesmos bares, e era um excelente jogador de sinuca. Ramiro foi visto pela última vez no beco ao lado do Bar do Longo. Foram encontradas diversas flores de coloração alaranjada cortadas ao lado de um símbolo com seu sangue no beco.

Delegacia Municipal de Aurora - Estado de São Paulo
FICHA DE CADASTRO DE PESSOA DESAPARECIDA

Informações Básicas

NOME DO INDIVÍDUO Ruth Santos	PELE Parda	SEXO Feminino	DATA DE NASCIMENTO 06/01/1965
----------------------------------	---------------	------------------	----------------------------------

Características Físicas

OLHOS Castanhos	CABELOS Preto Ondulado - Médio	ALTURA 1.62	PESO 64kg	OBSERVAÇÕES Usa óculos
--------------------	-----------------------------------	----------------	--------------	---------------------------

VISTO PELA ÚLTIMA VEZ EM
 Em sua casa, na Rua das Camélias, 700.

INFORMAÇÕES COLETADAS

Ruth era dona de uma floricultura na Avenida Central. Também gostava de cultivar plantas na própria residência. Nenhum sinal de arrombamento na casa, mas haviam sinais de luta. Vários sacos com fertilizantes foram encontrados abertos e jogados ao redor da sala, com pétalas de flores rosas. Ruth não cultivava nenhuma flor de coloração rosada no momento de seu desaparecimento.

Delegacia Municipal de Aurora - Estado de São Paulo
FICHA DE CADASTRO DE PESSOA DESAPARECIDA

Informações Básicas

NOME DO INDIVÍDUO Bruno Rouxinol	PELE Branco	SEXO Masculino	DATA DE NASCIMENTO 04/03/1983
-------------------------------------	----------------	-------------------	----------------------------------

Características Físicas

OLHOS Azuis	CABELOS Loiro Claro - Curto	ALTURA 1.87	PESO 91kg	OBSERVAÇÕES Barba Cheia
----------------	--------------------------------	----------------	--------------	----------------------------

VISTO PELA ÚLTIMA VEZ EM
 Antiquário, Rua Íris, 520

INFORMAÇÕES COLETADAS

Bruno mantinha sozinho o antiquário que herdou do pai, uma das vítimas dos desaparecimentos de 1977. Desapareceu enquanto trabalhava, e a polícia foi ativada quando um dos clientes esperou por mais de uma hora na recepção até perceber pétalas manchadas com sangue no balcão. Especialistas identificaram as pétalas como "Caladenia purpurea".

Delegacia Municipal de Aurora - Estado de São Paulo
FICHA DE CADASTRO DE PESSOA DESAPARECIDA

Informações Básicas

NOME DO INDIVÍDUO Marcos Paixão	PELE Pardo	SEXO Masculino	DATA DE NASCIMENTO 03/04/1957
------------------------------------	---------------	-------------------	----------------------------------

Características Físicas

OLHOS Castanhos	CABELOS Grisalho - Curto	ALTURA 1.71	PESO 86kg	OBSERVAÇÕES Barba Cheia
--------------------	-----------------------------	----------------	--------------	----------------------------

VISTO PELA ÚLTIMA VEZ EM
 Supermercado Família, Passeio dos Crisântemos, 160.

INFORMAÇÕES COLETADAS

Marcos voltava do supermercado para fazer um churrasco de aniversário para sua neta, mas nunca chegou em casa. Suas compras foram encontradas jogadas pela calçada ao lado de uma construção abandonada. O saco de carvão estava aberto e rastros de brasa e cinzas foram encontrados ainda quentes dentro da construção.

Delegacia Municipal de Aurora - Estado de São Paulo
FICHA DE CADASTRO DE PESSOA DESAPARECIDA

Informações Básicas

NOME DO INDIVÍDUO Selena Schaefer	PELE Parda	SEXO Feminino	DATA DE NASCIMENTO 05/02/1992
--------------------------------------	---------------	------------------	----------------------------------

Características Físicas

OLHOS Verdes	CABELOS Ruivo Escuro - Longo	ALTURA 1.56	PESO 48kg	OBSERVAÇÕES Tatuagens
-----------------	---------------------------------	----------------	--------------	--------------------------

VISTO PELA ÚLTIMA VEZ EM
 Seu Apartamento, Rua das Tulipas, 34

INFORMAÇÕES COLETADAS

Relatos de sua vizinha afirmam que no dia de seu desaparecimento, ela recebeu uma entrega de pizza de pepperoni que não havia comprado, e a deu para sua vizinha, por ser vegetariana. O pedido na pizzeria foi feito anonimamente por uma voz masculina, e o prédio não tem porteiro. A banheira foi encontrada com a torneira aberta, e a água transbordando. O banho aparentemente havia sido preparado com pétalas murchas da flor "Caladenia viridis".

Delegacia Municipal de Aurora - Estado de São Paulo
FICHA DE CADASTRO DE PESSOA DESAPARECIDA

Informações Básicas

NOME DO INDIVÍDUO Jurema Couto	PELE Preta	SEXO Feminino	DATA DE NASCIMENTO 06/01/1965
-----------------------------------	---------------	------------------	----------------------------------

Características Físicas

OLHOS Castanhos	CABELOS Preto Crespo - Curto	ALTURA 1.57	PESO 68kg	OBSERVAÇÕES Aparelho Auditivo
--------------------	---------------------------------	----------------	--------------	----------------------------------

VISTO PELA ÚLTIMA VEZ EM
 Loja Eletrônicos Couto, Rua das Rosas, 601.

INFORMAÇÕES COLETADAS

Segundo sua filha, Jurema saiu para comprar uma nova geladeira, pois a sua estava defeituosa. Enquanto era atendida, um defeito elétrico ocorreu na loja e as luzes se apagaram. Jurema nunca mais foi vista. Pétalas de uma flor azul desconhecida foram encontradas no painel de eletricidade da loja, algumas em contato com os fios elétricos ativos.

Delegacia Municipal de Aurora - Estado de São Paulo
FICHA DE CADASTRO DE PESSOA DESAPARECIDA

Informações Básicas

NOME DO INDIVÍDUO Lisandra de Sá	PELE Branca	SEXO Feminino	DATA DE NASCIMENTO 01/06/1984
-------------------------------------	----------------	------------------	----------------------------------

Características Físicas

OLHOS Verde	CABELOS Loiro Escuro - Longo	ALTURA 1.78	PESO 69kg	OBSERVAÇÕES Mechas no Cabelo
----------------	---------------------------------	----------------	--------------	---------------------------------

VISTO PELA ÚLTIMA VEZ EM
 Praça da Cidade, Avenida Central, 106.

INFORMAÇÕES COLETADAS

Ainda a ser catalogado.

PÁGINAS RASGADAS

Pedaços de páginas marcadas no livro que estava sendo lido pelo legista, encontradas no Necrotério. Junto com as fichas de desaparecimento, elas explicam as mecânicas das flores da Dama de Sangue

ENCICLOPÉDIA DA BOTÂNIA - VOL IV

Algumas orquídeas com cores não usuais também apresentam comportamento fora do padrão esperado. A *Caladenia purpura* é um tipo de orquídea roxa que murcha quando entra em contato com *Bravo pupulis*, uma flor roxa que nasce entre pedras magmáticas.

...tal-se então que essas são as mais belas flores dentre essa espécie.

A compreensão de que água é um componente necessário na vida de todas as plantas não se aplica a *Caladenia viridis*, a orquídea caladenia esverdeada que tanto enfeita as casas da cidade de Aurora.

A cor esverdeada advém de certos pigmentos específicos.

uma planta muito rara no Brasil.

Por fim, temos a *Caladenia flavum* que é altamente sensível a todo tipo de calor. Conhecida comumente como a "Espanta Cigarro", por recolher e murchar na presença da brasa mais leve, como a de um cigarro.

Há outras flores sensíveis, mas nenhuma se destaca tanto.

...as as orquídeas, algumas vezes não são parasitas.

Algumas orquídeas se comportam como parasitas, sugando nutrientes de outras plantas próximas. Outras acabam por se fixar no tronco de grandes árvores e ficam sugando os nutrientes lentamente e de maneira quase imperceptível.



NEX 30%



Missão 4

(NÃO) SIGA A LUZ

Os agentes acordam deitados em camas de hospital, sem a menor ideia de como foram parar ali. A equipe médica é esquiva e dá poucas respostas ao grupo, até que param de aparecer. Quando os personagens saem para investigar, se deparam com um local transformado por Energia, no qual os antigos pacientes foram reanimados como monstros rondando os corredores e os funcionários se tornaram criaturas mecanizadas.

Os agentes têm duas opções: averiguar a fundo para descobrir o que causou essa transformação no local ou procurar uma saída e deixar a loucura para trás. O hospital parece um labirinto e cada sala apresenta tanto perigos quanto pistas do acontecido. A todo momento, o grupo está sendo observado por uma criatura de Energia que está conectada ao sistema de segurança e vigilância do hospital.

Será que os personagens vão conseguir descobrir o que originou a criatura e acabar com essa ameaça? Ou vão conseguir fugir, deixando esse ambiente de caos para trás? Para sair dessa com vida, eles precisarão contar com suas habilidades, experiência, trabalho em equipe... e um pouco de sorte!

HOSPITAL CASA LUZ E ESPERANÇA

Esse hospital servia como local de tratamento para pacientes de pequenas cidades da região, mas a chegada do **Dr. Herman Arantes** mudou tudo.

Dr. Arantes era um cirurgião de emergência e um entusiasta do uso de novas tecnologias em processos operatórios. O doutor começou a ficar famoso por operar casos complexos, nos quais a morte era quase certa. Arantes usava procedimentos inovadores, mas também arriscados, e de fato perdia muitos pacientes. Isso fez com que as cidades locais conhecessem o hospital como “Último Parada” e uma lenda começou a rondar Dr. Arantes, que foi apelidado de “Dr. Adeus”, pois muitos de seus pacientes morriam na mesa de operações.

A verdade é que o Dr. Arantes gostava de experimentar suas técnicas e equipamentos em pacientes moribundos, que já tinham pouquíssima chance de recuperação. Ele insistia em realizar procedimentos que sabia que tinham pouca ou nenhuma chance de sucesso, apenas para usar os pacientes como cobaias de suas teorias pouco ortodoxas, muitas vezes de forma sádica, causando dor e sofrimento em suas vítimas indefesas.

Certa vez, Dr. Arantes foi operar um motoqueiro que chegou muito machucado, trazido por seus companheiros, no mínimo, peculiares. O corpo do motoqueiro era coberto de tatuagens e estranhos símbolos, pois se tratava de um ocultista entusiasta da Energia. Durante a operação, os rituais

marcados na pele do paciente começaram a reagir com a intenção de Morte do Dr. Adeus, gerando um conflito entre as entidades que enfraqueceu a Membrana por um momento. Em seu último suspiro, o ocultista na mesa de cirurgia foi inundado por uma força elétrica paranormal que atacou e transfigurou seu algoz, transformando-o em uma criatura paranormal.

A presença do monstro no ambiente hospitalar modificou o prédio por inteiro, fazendo com que a Energia alterasse os pacientes e a equipe médica, que se transformaram em criaturas de Energia. Os companheiros do motoqueiro, também ocultistas, lutaram como puderam para derrotar o ciborgue, mas só conseguiram prendê-lo no centro de controle e vigilância do hospital. De lá, o ciborgue acompanhou o tempo passar, incapaz de escapar.

Dias se passaram. As criaturas tomaram o local por completo e fizeram os pacientes reféns. Os agentes foram enviados para o local, mas não se lembram disso: todas as suas memórias estão nubladas e confusas. Até que acordam nas macas recebendo atendimento médico.

PRÓLOGO

Essa missão começa diferente das outras investigações. Dessa vez, os personagens não serão brifados sobre um problema acontecendo em determinado local. Em vez disso, acordam em um hospital, machucados e sem memória do que aconteceu. Leia em voz alta o texto a seguir:

Vocês acordam. Os olhos estão pesados e o corpo, dolorido. Qualquer tentativa de movimento, mesmo que sutil, é recebida com dor intensa. Luzes piscam e se tornam cada vez mais presentes. Vocês não sabem onde estão, mas algo é certo: as luzes são brancas e frias.

Depois de algum tempo, tempo esse que é indecifrável para vocês, o barulho de passos e de um ecoar arrastado invade o ouvido de vocês. Uma figura humanóide se coloca de frente para as luzes e toca em cada um de vocês de maneira precisa e

repetitiva. Alguns minutos depois, a figura sai da onde quer que vocês estejam.

As luzes voltam a piscar, e agora é possível discernir um pouco melhor o local onde estão. As luzes brancas são luminárias de uma sala com paredes e tetos brancos. Vocês conseguem se ver, todos deitados em macas brancas com tubos e canos conectados em diferentes pontos de seus corpos. Vocês estão em um hospital ou em outro local de tratamento.

Agora, a visão de vocês está um pouco melhor. As paredes brancas estão parcialmente rachadas. O piso está quebrado, com alguns azulejos faltando. As luzes piscando indicam um problema na rede elétrica e os aparelhos fazem um som de estática irritante. Vocês também conseguem ver seus companheiros. Todos vocês estão gravemente feridos.

Todos os personagens estão *machucados*. Diga para cada jogador rolar 1d6. Cada personagem está com metade de seus pontos de vida máximos *menos* o resultado da rolagem de seu jogador.

Antes que possam falar, um grupo de médicos entra na sala. Eles se movimentam de maneira precisa, realizando exames rápidos em cada um de vocês. O cansaço e a dor os impedem de agir, mas ainda assim algo está estranho: o toque dos médicos é frio, como se o corpo não tivesse calor.

Após um exame rápido, os médicos saem da sala, fazendo exatamente o mesmo caminho que fizeram para entrar. Enfim, a dor começa a diminuir e vocês conseguem se movimentar um pouco.

Agora, os jogadores estão livres para agir. Se eles perguntarem o que aconteceu, não responda. Simplesmente diga que eles não se lembram, e que precisam lidar com isso. Deixe que eles explorem o local em busca de pistas.

EQUIPAMENTO INICIAL

Peça aos jogadores que escolham o equipamento inicial de seus personagens. Agora, peça que separem o equipamento em pacotes de 5 espaços e enumerem os pacotes. Sempre que os personagens encontrarem um pacote na missão, role um dado para determinar a qual personagem pertence aquele pacote e outro dado para determinar o número do pacote encontrado.

Por exemplo, se você tem 5 jogadores, role 1d10 (e divida o resultado por 2) para determinar o personagem. Então, se o personagem rolado tiver 4 pacotes, role 1d4 para definir qual pacote ele encontra.

CARACTERÍSTICAS GERAIS DO HOSPITAL

A não ser que uma área em particular diga algo de específico, essas são as características gerais do hospital.

ILUMINAÇÃO. Todas as salas são iluminadas por lâmpadas brancas e frias, que ficam piscando de maneira intermitente. A DT dos testes de Percepção já leva isso em consideração.

DESTROÇOS. Todas as áreas do hospital estão quebradas e vandalizadas, herança do que aconteceu no hospital quando o ciborgue tomou conta dos equipamentos (ver "Vigilância", a seguir).

COBERTURA. É possível pegar cobertura nos destroços em praticamente qualquer sala usando uma ação de movimento. Os destroços concedem +5 de Defesa e possuem 10 PV, RD 5 e Defesa 10.

BARULHO. Personagens que se deslocarem pelos corredores correm risco de fazer muito barulho por conta dos destroços espalhados. Isso aumenta a dificuldade nos testes de Furtividade (já calculados).

CÂMERAS. Todas as áreas e salas possuem câmeras que mandam as imagens para o Centro de Vigilância e para o Laboratório Secreto. As câmeras não gravam ou transmitem áudio, apenas vídeo. Um personagem treinado em Tecnologia consegue acessar as câmeras com o equipamento adequado (DT 25). Uma vez acessando uma câmera, o personagem consegue fazer a seguinte ação:

♣ **PARAR/COMEÇAR A GRAVAR/TRANSMITIR:** Um personagem pode comandar se a câmera estará gravando e/ou transmitindo. O personagem não consegue transmitir a gravação para outro dispositivo (obrigatoriamente, a imagem vai para o Centro de Vigilância e para o Laboratório Secreto).

JANELAS. Abrir uma janela para o lado de fora do prédio requer um teste de Força DT 20. Caso um personagem abra uma janela, vai se deparar com uma imagem de puro caos, criada pela Energia. O personagem sofre 4d6 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz à metade) e desvia o olhar. A sensação é de estar olhando direto para o Sol.

A SALA DE----- RECUPERAÇÃO

Os personagens ainda estão tentando entender o que está acontecendo, mas o hospital está repleto de perigos e eles precisam encontrar uma rota de fuga. Essa cena tem como objetivo apresentar um pouco de contexto para os jogadores, permitir que recuperem algum equipamento e também enfrentem uma primeira ameaça.

Assim que os jogadores estiverem prontos e com suas fichas em mãos, você pode descrever o local com mais detalhes. Leia o trecho a seguir em voz alta:

Vocês estão nas macas, e uma série de cabos e aparelhos médicos estão conectados em vocês, como se estivessem sendo avaliados. Ainda assim, vocês estão vivos...

Vocês conseguem ver uma porta branca de madeira fechada. Dela, saem linhas no chão, como se fossem trilhos, que partem da porta e passam por toda a sala. O ar que entra no cômodo passa por uma tubulação no teto e sai por um duto fechado. Além disso, vocês veem uma mesa de madeira rachada com alguns documentos espalhados em cima dela. Na cadeira giratória, estão pendurados dois jalecos médicos.

O que querem fazer?

RECUPERANDO O FÔLEGO!

GRAU DE URGÊNCIA. Médio (4 rodadas). Ao final da quarta rodada, um perturbado de energia atravessa a porta e ataca os personagens.

PISTA BÁSICA. Uma série de documentos espalhados em uma mesa de madeira quebrada no canto da sala.

PONTOS DE INTERESSE.

♣ **MESA QUEBRADA DE MADEIRA:** “Os documentos espalhados na mesa são prontuários médicos, mas estão fora de ordem e parcialmente danificados e manchados.”

✦ **CIÊNCIA OU MEDICINA (DT 15):** Os prontuários são dos próprios personagens. Cada documento apresenta a lesão que o personagem sofreu e como estava sendo tratado no hospital. Além disso, todos os prontuários dizem que os personagens chegaram no hospital machucados e pedindo por ajuda.

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 10):** Além dos prontuários, os personagens encontram alguns sacos de lixo hospitalar no meio dos destroços. Os personagens encontram 1 pacote (veja a seção “Equipamento inicial”, na página anterior).

♣ **ROUPAS DE MÉDICO:** Caso um personagem diga que vai investigar as roupas de médico, descreva que são jalecos da Casa Luz e Esperança, o nome do hospital (os jalecos podem ser úteis mais tarde).

✦ **ATLETISMO OU PROFISSÃO (DT 10):** Um personagem treinado em Luta ou Profissão adequada consegue perceber que pode usar os pés da mesa de madeira como arma (martelo). É possível aproveitar 1d4 pés da mesa.

♣ **TRILHOS NO CHÃO:** “Os trilhos parecem sair da única porta da sala e se espalham, passando pelo centro do cômodo e por cada uma das macas”.

✦ **INVESTIGAÇÃO OU SOBREVIVÊNCIA (DT 15):** Existem pegadas próximas dos trilhos, como se seguissem o caminho deles. Estranhamente, as pegadas são apenas da parte frontal dos pés (como se fosse só do centro do pé até os dedos e não pisasse com o calcanhar).

✦ **TECNOLOGIA (DT 20):** Os trilhos não fazem curvas e fazem um caminho bem definido. O que quer que se mova por cima desse trilho faz

um caminho predeterminado e, pelas marcas de uso, já o faz a bastante tempo.

☙ **TUBULAÇÃO DE AR:** “A saída de ar está no teto e aparentemente está bem fechada. Vocês conseguem sentir um ar quente saindo dela, o que deixa o ambiente um pouco desagradável”.

✦ **INVESTIGAÇÃO OU PERCEPÇÃO (DT 15):** A saída de ar está lacrada com uma grade soldada no tubo. Será necessário cortar a grade para conseguir passar. Ainda assim, o tubo parece bem grande e uma pessoa conseguiria se arrastar por dentro dele.

☙ **EQUIPAMENTO MÉDICO:** “As máquinas que estavam avaliando vocês ainda estão lá, com soros e pacotes de sangue para transfusão ainda intactos.”

✦ **MEDICINA OU CIÊNCIA (DT 15):** São equipamentos para tratamento intensivo de pessoas em estado crítico. Aparentemente, foram modificados com rituais ocultistas. Os personagens conseguem uma Injeção de Morfina (ver anexo C).

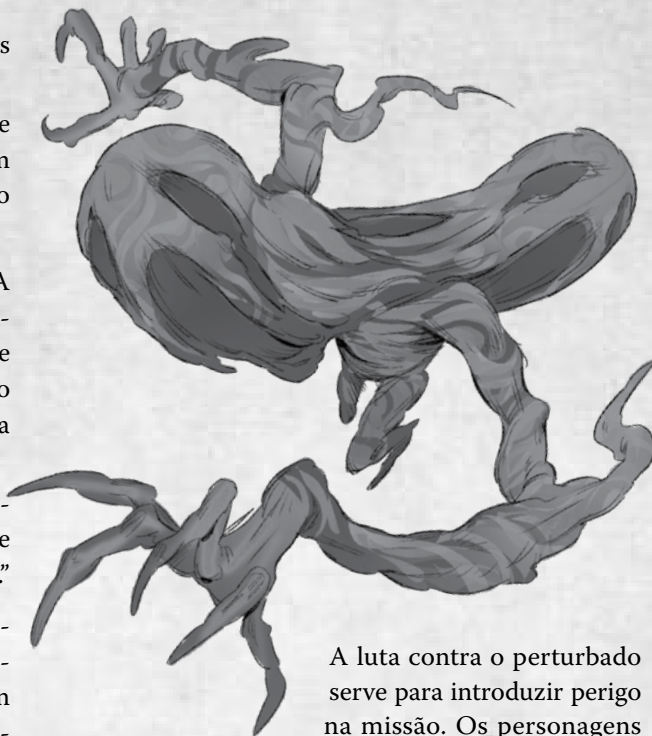
✦ **OCULTISMO (DT 10):** É possível usar os equipamentos como componentes ritualísticos de Sangue ou Energia (ver anexo C).

Após 4 rodadas de investigação, ou quando os personagens decidirem abrir a porta, um perturbado de energia aparece. Leia o trecho a seguir em voz alta:

Subitamente, a porta explode com um clarão violeta. Uma criatura que parece ser feita de um material inconsistente, como um plasma fantasmagórico e flutuante, entra na sala. Sua forma ilógica não parece ser nem sólida, nem líquida, nem gasosa, mas estar em um estado de constante transformação, com cores impossíveis alternando-se entre tons roxos e cianos. A criatura avança pelo ambiente, sobrevoando-os de maneira agressiva. Essa alma perturbada grita em desespero e se atira na direção de vocês. Rolem iniciativa!

☙ **PERTURBADO DE ENERGIA (CRIATURA ♦ ENERGIA)**

As estatísticas da criatura podem ser encontradas na página 268 do *Livro de Regras*.



A luta contra o perturbado serve para introduzir perigo na missão. Os personagens estão enfraquecidos, praticamente sem equipamento e ainda

incertos do que pode acontecer. Conduza esse combate de maneira caótica, com o perturbado atacando sempre o personagem mais próximo e trocando os alvos.

Perceba que os personagens devem ser NEX 30% ou mais, o que elimina a presença perturbadora da criatura. Ainda assim, o monstro é perigoso e não deve ser subestimada. Após o combate, os personagens podem sair porta afora e se depararem com os corredores do hospital. Leia o trecho a seguir:

Os corredores do hospital estão parcialmente destruídos, com muitos azulejos quebrados e rachaduras por toda a parede. As janelas estão trincadas mas lacradas, com uma estranha névoa roxa e vermelha que paira do lado de fora, escondendo o que quer que exista do lado de fora do hospital.

Vocês conseguem ouvir os gritos de outras criaturas como aquela que os atacou a pouco, mas ainda estão distantes. Na frente de vocês, uma indicação de direção. Por um lado, vocês podem ir para a ala dos Quartos de Cuidado Intensivo e para o setor de Raio-X. Do outro, existe o Centro Cirúrgico e a Central de Vigilância. O que vocês fazem?

Os personagens precisam decidir um lado e isso dialoga diretamente com como funcionam as patrulhas do hospital. As patrulhas se movem de acordo com sua rota (ver Apêndice B), parando nos pontos azuis. Os personagens conseguem ouvir a patrulha chegando e, por isso, conseguem fazer um teste de Furtividade antes que ela chegue (um personagem lidera o teste e os outros ajudam), contra um teste de Percepção da patrulha para procurar os personagens. Se as criaturas vencerem, iniciam o combate. Se os personagens vencerem, podem escolher entre emboscar as criaturas, ganhando uma rodada surpresa no combate, ou esperar a Patrulha passar para investigar a sala (eles tem a cena inteira para fazer isso antes da patrulha voltar a se mover).

As patrulhas se movem no sentido horário então, caso andem na direção do centro cirúrgico, não vão encontrar nenhuma patrulha (pois acabaram de eliminar o perturbado que estava subindo). Se descerem para os quartos de cuidado intensivo vão se deparar com uma patrulha se aproximando.

Sempre que os personagens encontrarem uma patrulha, diga para um jogador rolar 1d6 para determinar o que compõe essa patrulha (o mesmo resultado pode cair mais de uma vez). Quando descrever as criaturas coloque elementos hospitalares, como se fossem pacientes ou médicos que estavam no hospital antes de ele ser consumido por Energia.

D6 PATRULHA

- | | |
|---|--|
| 1 | 1d4 policiais enlouquecidos |
| 2 | 1 perturbado de energia |
| 3 | 1d4 anárquicos |
| 4 | 1 perturbado de energia e 1 anárquico |
| 5 | 1 perturbado de energia e 1d4 anárquicos |
| 6 | 1 anárquico descontrolado |

As páginas do *Livro de Regras* com as fichas das criaturas são: 256 (anárquico), 258 (anárquico descontrolado), 268 (perturbado de energia) e 287 (policia).l).

Todas as salas com cenas de investigação tem o mesmo grau de urgência (alto). Esse é o tempo padrão para uma patrulha fazer o caminho dela até chegar no próximo ponto de parada. Caso os personagens tenham derrotado uma patrulha anterior ao ponto de investigação, aumente o tempo de investigação daquele local em um passo. Isso vai ajudar os jogadores a entenderem o senso de urgência no começo da missão e também recompensá-los por derrotar cada uma das patrulhas.

QUARTOS DE CUIDADOS INTENSIVOS

Estes quartos serviam como centro de tratamento intensivo para pacientes em estado grave. Agora, são apenas locais para as criaturas de energia se aproximarem das máquinas de cuidado intensivo. Quando os personagens chegarem nesse local, leia o trecho a seguir:

Vocês chegam em uma série de quartos divididos por biombos de tecido. Cada um deles é um centro de tratamento intensivo, com todo equipamento médico necessário para cuidar de um paciente crítico. Ainda assim, algo está errado. As luzes piscam de maneira desconfortável, os botões luminosos acendem e apagam freneticamente e vocês conseguem escutar um longo zumbido de curto-circuito. Algo está errado, vocês sabem disso. Ainda assim, as camas estão com os prontuários médicos intactos.

AS CAMAS DE UTI

GRAU DE URGÊNCIA. Alto (3 rodadas). No final da terceira rodada, uma patrulha chega no local.

PISTA BÁSICA. Os prontuários médicos nas camas (3 prontuários intactos, 1 danificado).

PONTOS DE INTERESSE.

- ♣ **CAMAS DE UTI:** "As camas estão repletas de sangue, com marcas de queimaduras que atravessam os cobertores e colchões. Além disso, vocês conseguem ver alguns prontuários médicos nas camas: alguns parecem intactos, mas a maioria está bem danificada."
- ♣ **PRONTUÁRIOS MÉDICOS:** existem apenas 4 prontuários médicos que não foram completamente queimados ou destruídos de outra forma. Assim

que um personagem investigar um deles, role 1d10. Com um resultado de 1 a 3, ele encontra um dos 3 prontuários intactos, se rolar 4, ele encontra um danificado (ver anexo A: Pistas) e, se rolar de 5 a 10, ele encontra um dos prontuários ilegíveis. Os personagens podem continuar gastando ações para continuar investigando os prontuários.

✦ **PERCEPÇÃO (DT 17):** um personagem que seja treinado em Percepção pode fazer um teste para determinar a distância quais prontuários parecem intactos (ao invés de rolar 1d10, role 1d6).

♣ **MARCAS DE QUEIMADO:** ao olhar o sangue e as marcas de queimado os personagens não conseguem tirar nenhuma conclusão imediata, sendo necessário um olhar mais atento e treinado para tal.

✦ **CIÊNCIA (DT 21):** as marcas de queimado seguem um padrão explosivo, como se algo próximo das camas explodisse em chamas. Em algumas delas, parece que a explosão aconteceu na própria cama.

✦ **OCULTISMO (DT 23):** essas marcas são próprias de Anárquicos.

✦ **MEDICINA (DT 15):** o sangue está seco, o que mostra que é antigo. Ainda assim, os padrões são de pingos de sangue irregulares.

✦ **LUTA (DT 18):** as marcas de sangue são de cuspidas de sangue, provavelmente por conta de pancadas na cabeça.

♣ **CÂMERAS DE SEGURANÇA:** ver Características Gerais do Hospital.

CENTRO CIRÚRGICO

Esse é o local onde o Dr. Adeus fazia suas cirurgias. É aqui que os personagens vão encontrar mais informações sobre o doutor e também vão poder acessar os dutos de ventilação com pouco esforço. Parte do equipamento dos personagens se encontra aqui, trazidos pelas aberrações criadas pelo médico.

O caminho para o centro cirúrgico é assustador. As paredes estão tomadas por sangue e marcas de queimaduras. Durante toda a caminhada vocês veem os trilhos no chão, inclusive entrando na sala de cirurgia.

Máquinas de processos e procedimentos cirúrgicos tomam este local por inteiro. É como se as máquinas fossem parte integral da organização da sala, criando um ambiente completamente diferente do resto do hospital. A sala de cirurgia é acessível através do vidro espelhado quebrado, permitindo que os vocês enxerguem a mesa de operações com seus diversos aparelhos.

UMA SALA DE MÁQUINAS

GRAU DE URGÊNCIA. Alto (3 rodadas). No final da terceira rodada, uma patrulha chega no local.

PISTA BÁSICA. As máquinas de cirurgia do Dr. Arantes.

PONTOS DE INTERESSE.

♣ **MÁQUINAS DE CIRURGIA:** “As máquinas presentes nesta sala chamam atenção imediata de vocês. Apesar de serem similares a equipamentos hospitalares, elas carregam uma imagem de algo que foi modificado, com cabos aparentes e pedaços de lataria faltando.”

✦ **PROFISSÃO (DT 15):** são máquinas para auxiliar processos cirúrgicos. Elas estão equipadas com bisturis e outros equipamentos de corte e alta precisão. Um personagem treinado em alguma profissão pertinente consegue remover parte desses itens para criar 1d4 facas.

✦ **TECNOLOGIA (DT 15):** as máquinas foram modificadas, inclusive com receptores de impulsos neurais. Ao que tudo indica, elas são máquinas que respondem diretamente a vontade do operador.

✦ **OCULTISMO (DT 10):** o personagem consegue extrair Componentes Ritualísticos de Energia (ver Apêndice C).

♣ **CENTRO CIRÚRGICO E TRILHOS:** “Os trilhos que entram na sala vão até dentro do centro cirúrgico, que está bem avariado com diversos escombros espalhados pela sala”.

✦ **PERCEPÇÃO OU INVESTIGAÇÃO (DT 15):** os personagens conseguem achar 2 pacotes. Além disso, os personagens percebem a presença de uma saída de ar lacrada.

LABORATÓRIO

SECRETO

Esse laboratório está escondido atrás de um armário colocado no corredor. Apenas um personagem muito atento ou que saiba o que está procurando consegue encontrá-lo. Aqui os personagens vão se deparar com os primeiros experimentos do Dr. Adeus, além de descobrir um pouco mais sobre sua transformação em ciborgue e o Complexo E.

O laboratório só fica aparente depois que os personagens liberarem as portas na sala de vigilância. Quando os personagens passarem por esse corredor na direção das salas de atendimento (ou se estiverem voltando das salas de atendimento) peça que todos façam um teste de Percepção (DT 20, 25 se ainda não tiverem liberado as portas na sala de vigilância). Se algum personagem passar no teste, ele nota o armário movido para frente e o lance de escadas abaixo.

O laboratório também fica revelado quando os personagens liberarem o ciborgue, que irá passar no laboratório como parte de sua patrulha. Nesse caso, a dificuldade para notar a entrada desce para 15 (pois ele move o armário de maneira descuidada).

Vocês movimentam o armário e revelam uma escadaria escondida. São escadas antigas e feitas de pedra. Elas são iluminadas por lâmpadas incandescentes, que alternam de intensidade de tempos em tempos. No final da descida, vocês se deparam com uma sala ampla, também de pedra, com algumas máquinas rudimentares e uma mesa de desenho ampla feita de madeira escura. Em um dos cantos, um armário repleto de objetos perturbadores, como mãos decepadas e olhos dentro de jarros. Algo terrível acontecia nesse espaço.

LABORATÓRIO DE EXPERIMENTOS

GRAU DE URGÊNCIA. Nenhum. Nenhuma criatura irá entrar nesse espaço. Se o ciborgue estiver liberado, ele entra de acordo com sua rota de patrulha (ver Apêndice B).

PISTA BÁSICA. Máquinas rudimentares espalhadas pela sala e prateleiras com itens ocultistas.

PONTOS DE INTERESSE.

✦ **MÁQUINAS RUDIMENTARES:** “Estas máquinas parecem ter sido montadas com pedaços de outros utensílios, criando algo difícil de compreender. Alguns tubos saem de turbinas e se conectam a grandes vidros esféricos manchados de azul.”

✦ **CIÊNCIA (DT 20):** o líquido é bem viscoso e manchou o interior dos vidros esféricos. Seria necessário analisar o material para determinar do que se trata, mas se trata de algum composto metálico.

✦ **MEDICINA (DT 15):** a máquina se assemelha a um dispositivo de hemodiálise, mas que parece filtrar o sangue com esse estranho composto azul.

✦ **MESA DE ANOTAÇÕES:** “As anotações estão jogadas e espalhadas pela mesa. Um primeiro olhar aponta para um projeto de maquinário, com diversas fórmulas químicas esboçadas por todos os lados. E uma série de sigilos ocultistas.”

✦ **CIÊNCIA (DT 20):** as fórmulas são rascunhos de algum composto reagente, capaz de estabilizar o sangue quando exposto a um agente externo.

✦ **OCULTISMO (DT 15):** os sigilos são esboços de algum ritual que envolve Sangue e Conhecimento, além de “transmutação corporal”.

✦ **TECNOLOGIA (DT 10):** esses são os esboços do maquinário que está na sala. As anotações não são muito claras, mas apontam para alguns cuidados das cobaias.

✦ **TECNOLOGIA OU CIÊNCIA (DT 15):** o personagem também nota que o maquinário precisa ficar longe de qualquer feixe de radiação, pois as cobaias vão se tornar instáveis e até enfraquecidas se entrarem em contato com radiação.

✦ **PRATELEIRAS:** “Os diversos jarros espalhados por essas prateleiras parecem já ter visto dias melhores. A maioria está mofoado ou destruído, mas é possível entender que são componentes ritualísticos de elementos paranormais.”

✦ **OCULTISMO (DT 10):** o personagem consegue extrair componentes ritualísticos de qualquer um dos 4 elementos. Essa ação pode ser repetida sem limites.

SALAS DE ATENDIMENTO

As salas de atendimento (consultórios) são um local de passagem, que tem como principal objetivo fazer com que os personagens encontrem alguns equipamentos e possam se esconder das patrulhas. Quando os personagens chegarem aqui a primeira vez será necessário movimentar alguns detritos para liberar a passagem. Eles podem fazer isso com 3 sucessos em testes de Atletismo com DT 15. Pode ser que eles demorem demais e encontrem uma patrulha ou até mesmo o ciborgue, criando um combate complicado em um corredor apertado.

Quando liberarem os detritos, leia o trecho a seguir:

A passagem liberada revela um local ainda mais abandonado que o resto do hospital. O pó está acumulado nos cantos e os detritos estão em todos os lugares, menos próximos dos trilhos que passam também por esse local e seguem hospital adentro. Vocês também conseguem ver uma daquelas sacolas de lixo hospitalar. O que mais essa série de consultórios esconde?

RECUPERANDO RECURSOS

É aqui que os personagens conseguem descansar um pouco e encontrar suprimentos. Essa é uma cena de Interlúdio, mas com algumas modificações. Os personagens podem fazer as ações Manutenção, Relaxar ou as listadas a seguir:

Cuidar das feridas: o personagem usa o equipamento médico em bom estado encontrado na sala para tratar seus ferimentos, recuperando um número de PVs igual ao seu limite de PE por rodada.

Procurar pacotes: o personagem passa um tempo procurando por seus equipamentos perdidos e acha um de seus pacotes.

Recuperar o fôlego: o personagem descansa seu corpo, recuperando um número de PEs igual ao seu limite de PE por rodada.

ESPAÇO DE CONVIVÊNCIA

Esse centro de convivência e recepção do hospital serve, agora, como ponto de encontro dos Monitores: criações de Energia que vagam pelo hospital realizando tarefas para o ciborgue. Aqui os personagens vão descobrir quem os estava observando e vão ter a certeza de que existe algo a mais no complexo (o próprio ciborgue). Leia em voz alta:

As mesas e cadeiras espalhadas por esse espaço entregam que isso, um dia, já foi uma cantina. Os dispensers de comida estão abandonadas e enferrujadas. Ao caminhar um pouco mais, vocês conseguem ver a recepção do hospital. A saída deve estar próxima. Os trilhos continuam serpenteando pelo ambiente até que vocês veem algo absurdo: três corpos suspensos por barras de metal conectados nos trilhos, com os pés tocando levemente no chão. Quando vocês se aproximam, um dos corpos se move, como que em um reflexo, e se vira para vocês. Os olhos foram removidos e substituídos por lentes de câmeras e o corpo está completamente tomado por cabos que saem das barras de metal e se conectam diretamente na carne dessas criaturas. Elas não reagem ou se movem além disso e tudo fica silencioso. O que vocês fazem?

OS CORPOS SUSPENSOS

GRAU DE URGÊNCIA. Alto (3 rodadas). No final da terceira rodada, uma patrulha chega no local.

PISTA BÁSICA. Os corpos suspensos.

PONTOS DE INTERESSE.

♣ **CORPOS SUSPENSOS:** “Os corpos não parecem estar animados e o que se moveu aparenta ter sido movimentado por algum pistão ou algo do gênero. Apenas uma observação mais próxima vai dizer do que se trata”.

♣ **OBSERVAR DE PERTO:** qualquer personagem que faça um teste para investigar os corpos suspensos

sofre 2d6 pontos de dano mental (Vontade DT 15 reduz a metade).

- ✦ **MEDICINA (DT 15):** os corpos são apenas isso: corpos. Não existe mais vida neles. Os olhos foram substituídos por lentes de câmera e uma série de cabos estão conectados em lugares diversos do seu corpo.
- ✦ **OCULTISMO (DT 15):** existem alguns símbolos marcados em cada um desses corpos. São sigilos de Energia e Sangue.
- ✦ **DT 20:** os sigilos servem para animar o corpo com Energia e mantê-lo transmitindo informações para outro lugar através do complexo.
- ✦ **TECNOLOGIA (DT 18):** o corpo está totalmente cabeado, e os cabos passam informações para outro local.

CONSEQUÊNCIAS DA INVESTIGAÇÃO

Caso os personagens parem para investigar os corpos eles vão alertar o ciborgue, que está conectado com essas criaturas chamadas de “monitores”. Ele saberá onde os personagens estão e vai se movimentar um “bloco” por rodada em direção aos personagens.

Os monitores vão começar a se movimentar depois de serem investigados, se movendo um bloco por rodada. Caso vejam algum personagem, eles automaticamente alertam o ciborgue (faça três testes de Percepção para os monitores, usando as estatísticas do ciborgue).

Caso os personagens escolham destruir esses corpos, eles também alertam o ciborgue, mas vão parar essa ameaça de procurá-los pelo complexo. Eles têm Defesa 10 e 25 PV, além de resistência a dano 5.

FARMÁCIA

A farmácia é o último lugar que os personagens podem explorar e é um local de grande perigo, principalmente por conta da vigilância que

O caminho de vocês chega próximo do fim, e a porta de saída está próxima. Pelo menos é isso que as placas dizem. Vocês chegam em uma farmácia que serve para abastecer o hospital e aqueles que entram no hospital em busca de remédios ou produtos diversos. É uma farmácia grande, com uma série de prateleiras abastecidas e uma mesa com diversos documentos organizados por pastas (algumas delas abertas). Além disso, outra coisa chama atenção: vocês conseguem visualizar depois do balcão (próximo do corredor de saída) uma série de dispositivos de alarme de movimento. Sem dúvida, o que quer que tenha modificado esse espaço não queria que ninguém saísse.

o ciborgue colocou na saída do complexo. É aqui, também, que os personagens vão descobrir um pouco mais sobre como derrotá-lo.

A farmácia é o último espaço que os personagens podem explorar no complexo antes de sair. É também um local onde conseguem alguns recursos para finalizar a missão. Os personagens que tentarem sair vão precisar enfrentar o alarme que se disparar vai alertar as patrulhas, que vão se deslocar um bloco a cada duas rodadas, mas sempre na direção mais curta para o alarme. O ciborgue, se liberado, também virá para esse local pelo caminho mais curto, passando um bloco a cada rodada.

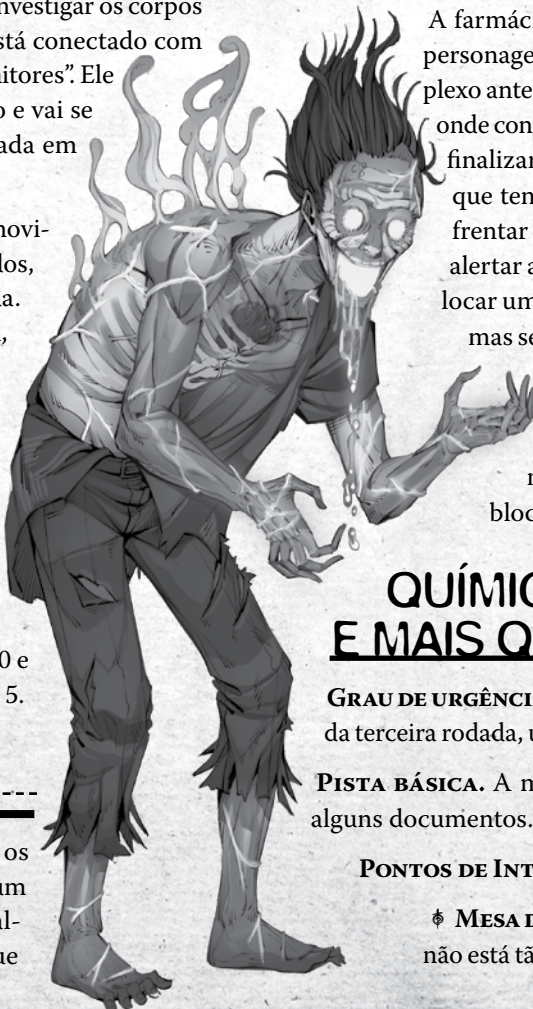
QUÍMICOS E MAIS QUÍMICOS

GRAU DE URGÊNCIA. Alto (3 rodadas). No final da terceira rodada, uma patrulha chega no local.

PISTA BÁSICA. A mesa do farmacêutico com alguns documentos.

PONTOS DE INTERESSE.

✦ **MESA DO FARMACÊUTICO:** “A mesa não está tão destruída e revirada quan-



to outros espaços do hospital. Alguns documentos estão bem à mostra, mas manchados com sangue e um líquido azul”.

✦ Os documentos expostos são registros de remédios e outros compostos solicitados pelos médicos.

✦ **MEDICINA OU CIÊNCIA (DT 15):** Dr. Arantes solicitava muitos materiais, muito mais que qualquer outro médico. Os principais que ele solicitava era borato de sódio, cloreto de sódio e detergente.

✦ **CIÊNCIA OU ARTES (DT 18):** é a composição da solução de limpeza de lentes de contato e de câmeras fotográficas.

♣ **PRATELEIRAS DE MEDICAMENTOS:** “Muitos medicamentos foram revirados e retirados do seu local. Ainda assim, alguns permanecem intactos.”

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 18):** os medicamentos que foram retirados são os anticoagulantes. Os que estão intactos são todos aqueles que emitem radiação (como o iodo radioativo).

♣ **ALARMES:** “Os dispositivos de alarme por detecção de movimento estão bem instalados e parecem estar armados”.

✦ **TÁTICAS (DT 20):** teoricamente, é possível se movimentar pelo corredor com alarmes, desde que um personagem fique na farmácia guiando os outros (deve ser treinado em Táticas). Os outros personagens devem fazer o teste de Acrobacias.

✦ **ACROBACIA (DT 17):** caso os personagens tenham alguém guiando o movimento usando Táticas, o grupo pode tentar passar com testes bem sucedidos de Acrobacia. Caso algum personagem falhe no teste, a porta de saída se fecha e toca o alarme. Será necessário abrir a porta novamente lá na sala de vigilância. Os personagens não precisam de alguém treinado em Táticas caso já tenham acionado o alarme pelo menos uma vez.

RAIO-X

Essa área do hospital era usada pelo Dr. Arantes para selecionar pacientes que ele usaria em seus experimentos paranormais. A médica responsável, **Dra. Hungel**, servia o Dr. Arantes por medo do que ele poderia fazer. Essa é uma sala importante, pois vão

descobrir uma fraqueza do ciborgue. Por outro lado, essa é uma sala perigosa por conta do encontro com a imagem da Dra. Hungel mesclada com os cabos das máquinas de raio-x.

Vocês entram em uma sala de exames com a identificação “Raio-X — Utilize Equipamento Adequado”. As cadeiras de espera estão reviradas e as mesas com revistas antigas estão destruídas. O que quer que tenha acontecido aqui foi violento. Além da mesa da recepcionista, que está quebrada mas com um monitor ainda piscando, vocês conseguem ver uma porta de metal grande com o símbolo de radioativo, provavelmente a sala onde os exames eram realizados.

A SALA DE ESPERA

GRAU DE URGÊNCIA. Alto (3 rodadas). No final da terceira rodada, uma patrulha chega no local.

PISTA BÁSICA. A mesa da recepcionista com um computador ainda funcionando.

PONTOS DE INTERESSE.

♣ **MESA DA RECEPCIONISTA:** “A mesa de madeira está com dois pés quebrados, fazendo com que o que estivesse em cima dela caísse para o lado. Um monitor preto pequeno ainda está piscando e é possível identificar uma área de trabalho desorganizada.”

✦ **TECNOLOGIA (DT 17):** qualquer personagem que começar a examinar os arquivos no computador vai perceber que muitos deles (a maioria) estão corrompidos. Passar no teste de tecnologia significa que o personagem consegue entrar no aplicativo de mensagens do hospital.

✦ **MENSAGENS DO DR. ARANTES:** as mensagens trocadas entre a recepcionista e o doutor são bem claras. Ele pede que todos os pacientes encaminhados para raio-x sejam examinados conforme ele indicou “aquele dia, no centro de convivência” e que depois sejam encaminhados para ele, independente de quem era o médico anterior. Ela é relutante em concordar, mas aceita o que o doutor disse. Por fim,

ele pede para ela jogar fora as anotações de diário que ela fazia.

- ✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 20):** a recepcionista fez uma caixa secreta debaixo da mesa, onde escondeu seu diário. Ao analisar, os personagens descobrem algumas informações importantes sobre a missão. Um personagem que passar uma rodada analisando o diário encontra uma das informações abaixo (é possível destruir o diário e separar as páginas para que mais personagens vejam as informações).

- ✦ **Zilda Morais**, a recepcionista, tinha medo do Dr. Arantes. Não só ela: a equipe de enfermagem inteira evitava o Dr., que era conhecido nas cidades próximas como Dr. Adeus.

- ✦ O doutor insistia em pegar todos os casos de raio-x para si.

- ✦ A Dra. Hungel ficava o dia inteiro trancada na sala de raio-x, e a Zilda temia pela sua segurança.

- ✦ O Dr. Arantes começou a evitar locais sem iluminação, ficando desesperado para ligar uma luz assim que possível.

✦ **ESCOMBROS E MÓVEIS DESTRUÍDOS:** “A sala está bem avariada, com móveis destruídos e escombros espalhados por todos os lados.”

- ✦ **USANDO OS MÓVEIS:** um personagem pode gastar uma rodada de investigação para posicionar os móveis de modo a usá-los como escada para subir nos tubos de ventilação dentro da sala da porta de metal.

- ✦ **PERCEPÇÃO OU INVESTIGAÇÃO (DT 16):** um olhar mais atento revela uma alavanca na parede próxima da porta de metal. Ao puxar a alavanca, os personagens escutam um barulho alto de metal arrastando em metal, vindo da direção da porta. A porta de metal abre dessa forma. O ciborgue sabe dessa alavanca e pode usá-la a seu favor.

✦ **PORTA DE METAL:** “A grande porta de metal separa a recepção das salas de exames de raios-x. A porta aparenta estar bem trancada. Sem dúvida, existe outra forma de abri-la.”

- ✦ **PORTA TRANCADA:** é necessário usar a alavanca escondida nos escombros para abrir a porta de metal.

✦ **A SALA DE RAIOS-X:** “A porta se abre para uma imagem aterrorizante. As luzes piscam alternadamente em tons vermelhos e azuis neon, afetados por uma energia fora da realidade. Os cabos que saem das máquinas destruídas estão todos conectados em uma figura humanóide suspensa no ar, com alguns ossos e entranhas aparentes. A imagem é perturbadora e a sensação é de desespero.”

- ✦ **SANIDADE:** assim que avistarem a imagem, cada personagem sofre 2d6 de dano mental (Vontade DT 20 reduz a metade).

- ✦ **OCULTISMO (DT 15):** claramente, esse foi um efeito de Energia. O que quer que tenha acontecido no hospital, é efeito dessa entidade.

- ✦ **OCULTISMO (DT 20+):** caso os personagens consigam 20 ou mais no teste, eles também identificam que existe forte influência de Sangue.

- ✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 15):** os personagens encontram exames de raios-x no meio dos escombros da sala.

- ✦ **MEDICINA (DT 10):** todos os exames mostram fraturas ósseas severas, mas um olhar mais atento revela que alguns pacientes fizeram um primeiro exame e não tinham nenhuma fratura. Depois de um dia, voltavam para fazer outro exame e estavam com os ossos quebrados. Depois de alguns dias, voltavam e os ossos estavam com algum tipo de líquido ou membrana no lugar das fraturas.

- ✦ **PERCEPÇÃO (DT 12):** um personagem um pouco mais atento consegue ver que a saída de ar está aberta, com a tampa pendurada por um único parafuso. Ela está muito alta, e um personagem não conseguiria saltar e se segurar nela. Os personagens podem usar os móveis para subir, ou até mesmo subir nas costas de um parceiro para conseguir entrar na tubulação. Um personagem dentro da tubulação não consegue ajudar um aliado a subir.

- ✦ **SE MOVIMENTANDO PELA TUBULAÇÃO:** Ver Apêndice B.

VIGILÂNCIA

O ambiente de vigilância do hospital está completamente mudado por conta da presença do ciborgue

na sala secreta. É como se a Energia estivesse se espalhando pelas paredes e rede elétrica do ambiente. É aqui que os personagens vão liberar o ciborgue e encontrar a saída do hospital.

Os trilhos seguem seu caminho pelos corredores deturpados do hospital maculado, fazendo voltas em ângulos retos em direção a armários de limpeza e salas sem importância. Uma dessas voltas, entretanto, é interessante. Uma sala repleta de monitores piscando, alguns sem imagem clara e outros mostrando os ambientes do hospital. Uma das paredes chama atenção: uma série de cabos vermelhos, azuis e amarelos saem pelas frestas de uma porta de madeira e se espalham pela parede como vinhas, entrando nas tubulações e tomadas da sala. Na porta, vocês conseguem ver alguns sigilos paranormais e dois corpos deitados apoiados na parede próximos da porta.

Essa é uma cena tensa e importante para a investigação. Nela, os personagens vão poder observar as outras salas do hospital e vão encontrar uma saída. Para isso, entretanto, vão precisar liberar o ciborgue.

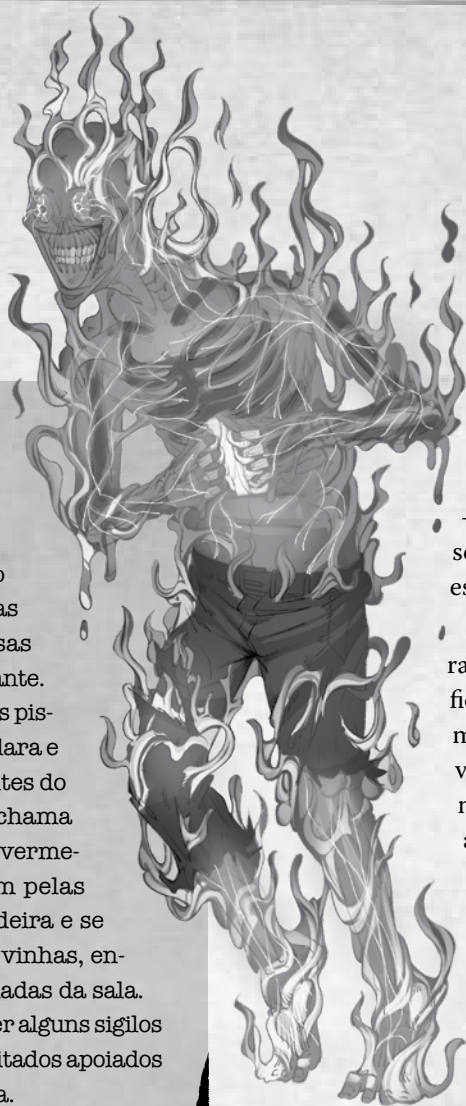
A SALA DE SEGURANÇA

GRAU DE URGÊNCIA. Alto (3 rodadas). No final da terceira rodada, uma patrulha chega no local.

PISTA BÁSICA. Os monitores com imagens do hospital e a porta misteriosa

PONTOS DE INTERESSE.

♣ **MONITORES PISCANDO:** “Uma série de monitores serve como centro de vigilância do hospital. Alguns deles estão piscando e é impossível discernir o que está acontecendo, enquanto outros mostram imagens dos corredores e outras salas do complexo. Um deles, entretanto, mostra uma imagem pausada, como se fosse uma gravação”.



✦ USANDO AS IMAGENS:

caso os personagens parem para analisar as imagens, eles vão conseguir ter uma descrição básica de todas as salas do complexo (leia a descrição em voz alta quando um personagem parar para observar um dos monitores). Os personagens também conseguem acesso as imagens dos corredores e isso concede +2D em testes de Furtividade para se esconder das patrulhas enquanto estiverem nessa sala.

✦ A SAÍDA:

uma das câmeras mostra a saída do complexo, que fica em um corredor próximo da farmácia. Os personagens vão precisar voltar para o corredor de partida, movimentar alguns detritos e liberar a passagem para as salas de atendimento. Além disso, os personagens encontram um botão que libera as portas das salas trancadas por segurança.

✦ LIBERANDO AS PORTAS:

caso os personagens liberem as portas, a farmácia, o laboratório secreto, a saída e a sala do ciborgue ficam liberadas (ver Combate contra o ciborgue a seguir).

✦ **PERCEPÇÃO (DT 20):** todos os personagens devem fazer esse teste assim que liberarem as portas. Se algum personagem passar no teste, ele nota que um armário de um dos corredores se move um pouco para frente (é a entrada do laboratório secreto).

✦ **TECNOLOGIA (DT 18):** o personagem consegue acessar a gravação que está pausada no monitor. Ela mostra duas pessoas fazendo os sigilos na porta trancada nessa sala, enquanto algo dentro dela tenta arrombar a porta a força. As duas pessoas estão bem machucadas, mas ao completar os sigilos uma luz dourada se forma na porta, que fica lacrada. Eles caem cansados no chão e lentamente começam a desfalecer. A gravação pode ser acelerada e vão ver cabos saindo de dentro da porta e se conectando

no monitor e nos outros dispositivos da sala de vigilância. Algum tempo depois, algumas criaturas com corpos incandescentes começam a construir os trilhos que entram nessa sala. É nesse momento que a gravação para.

♣ **A PORTA MISTERIOSA:** “Essa porta está repleta de elementos misteriosos. Vocês conseguem identificar um sigilo Paranormal, com certeza parte de um ritual. Além disso, ela está lacrada com detritos e mostra sinais claros de tentativa de arrombamento pelo lado de dentro. Do lado dela, vocês estão vendo dois cadáveres”.

✦ **OCULTISMO (DT 10):** os sigilos são de Conhecimento.

✦ **OCULTISMO (DT 15):** é um ritual para acalmar a mente de criaturas (especialmente forte contra Energia).

✦ **INVESTIGAÇÃO (DT 10 NOS CORPOS):** aparentemente, são duas pessoas preparadas para enfrentar o paranormal. Vocês encontram 3 pacotes. Além disso, vocês encontram dois rádios que funcionam na mesma frequência (ver Apêndice C).

~~COMBATE CONTRA~~ O CIBORGUE

LIBERANDO O CIBORGUE

No momento que os personagens liberarem as portas do complexo o ciborgue irá acordar de seu sono induzido e vai começar a atacar a porta. Ele vai destruir a porta em duas rodadas, sempre agindo depois de todos os personagens. Quando ele quebrar a porta, ele estará livre e vai perseguir os personagens (sempre agindo no final da iniciativa).

Os personagens podem fugir do ciborgue usando uma ação completa para fugir para outra sala adjacente e se escondendo (teste de Furtividade). Se o ciborgue não encontrar nenhum personagem, ele vai usar uma rodada para se deslocar para a próxima sala e uma rodada para procurar os personagens (criando uma rota de patrulha, como mostrado no Apêndice B).

Uma vez livre, os personagens podem acompanhar sua trajetória pela sala de vigilância.

ENCONTRO COM O CIBORGUE

Quando os personagens encontrarem o ciborgue, leia o trecho a seguir:

RESOLVENDO O ENIGMA

A criatura que está na frente de vocês é inacreditável. Um corpo grande, com mais de 3 metros, composto por carne retorcida e metal reforçado. Os componentes sintéticos da criatura parecem ter sido colocados à força e o sangue escorre sempre que ela se movimenta. Seus braços foram substituídos por armas e cada movimento dela é imprevisível.

O ciborgue está conectado com quatro momentos importantes de sua criação. Cada um desses momentos está refletido em uma mecânica que os personagens precisam executar para resolver seu enigma e destruí-lo. Quando uma das mecânicas é realizada, o ciborgue perde um de seus estados de combate (role 1d4 para determinar aleatoriamente).

♣ **DANO DE CONHECIMENTO:** assim que o ciborgue sofrer qualquer dano de Conhecimento, perde um dos estados de combate.

♣ **SER EXPOSTO A UM AMBIENTE SEM LUZ:** assim que o ciborgue ficar em escuridão total, perde um dos estados de combate.

♣ Se o ciborgue for exposto à radiação (como na sala do raio-x ou na farmácia) ele perde um dos estados de combate.

♣ O ciborgue perde um dos estados de combate quando perder a visão.

♣ **CIBORGUE (CRIATURA ♦ ENERGIA/SANGUE/MEDO)**

As estatísticas da criatura podem ser encontradas na página 264 do *Livro de Regras*.

ESCAPANDO

Caso os personagens consigam escapar do hospital sem derrotar o ciborgue, leia o trecho a seguir.

Vocês saem porta afora, deixando aquela loucura do hospital para trás, apenas para se deparar com uma imagem preocupante. O lado de fora do hospital está tomado por uma névoa espessa, claramente um efeito do Medo. O hospital ainda está envolto em lendas urbanas e tudo indica que o problema ainda reside ali dentro. Vocês podem ter escapado com vida, mas quantos ainda vão perder suas esperanças e acordar em camas estranhas como vocês acordaram. Será que eles vão ter a mesma sorte que vocês?

Os personagens podem escolher voltar para o hospital imediatamente para acabar com o ciborgue. Caso esse seja o caso, narre os eventos de acordo com as regras apresentadas na missão.

Outra opção é retornar para a sede da Ordo Realitas e se equipar para conseguir enfrentar melhor essa ameaça. Caso isso aconteça, adicione um anárquico descontrolado em cada um dos encontros (incluindo contra o ciborgue).

Por fim, os personagens podem escolher deixar isso tudo para trás e as consequências podem aparecer em outra missão. Mas isso fica a seu critério...

Caso os personagens saiam do hospital depois de ter derrotado o ciborgue, leia o trecho a seguir:

Vocês saem do hospital triunfantes. Independentemente das perdas, vocês deram fim à ameaça que estava consumindo o hospital e a névoa que estava do lado de fora já começou a dissipar. Ainda assim, ela não está completamente eliminada. Enquanto existir o Medo em volta da figura do Dr. Adeus, o hospital corre risco de manifestar novamente uma criatura. Agora, tudo que os resta é contar com o apoio da Ordo Realitas para mudar essa situação. Mas por hora, pelo menos por hora, vocês foram vitoriosos.



APÊNDICE A

LISTAS E DOCUMENTOS

PRONTUÁRIOS MÉDICOS

Esses são os prontuários médicos encontrados nos quartos de cuidado intensivo. Dos 10 prontuários encontrados, apenas 4 podem ser lidos, sendo que um deles está gravemente danificado.

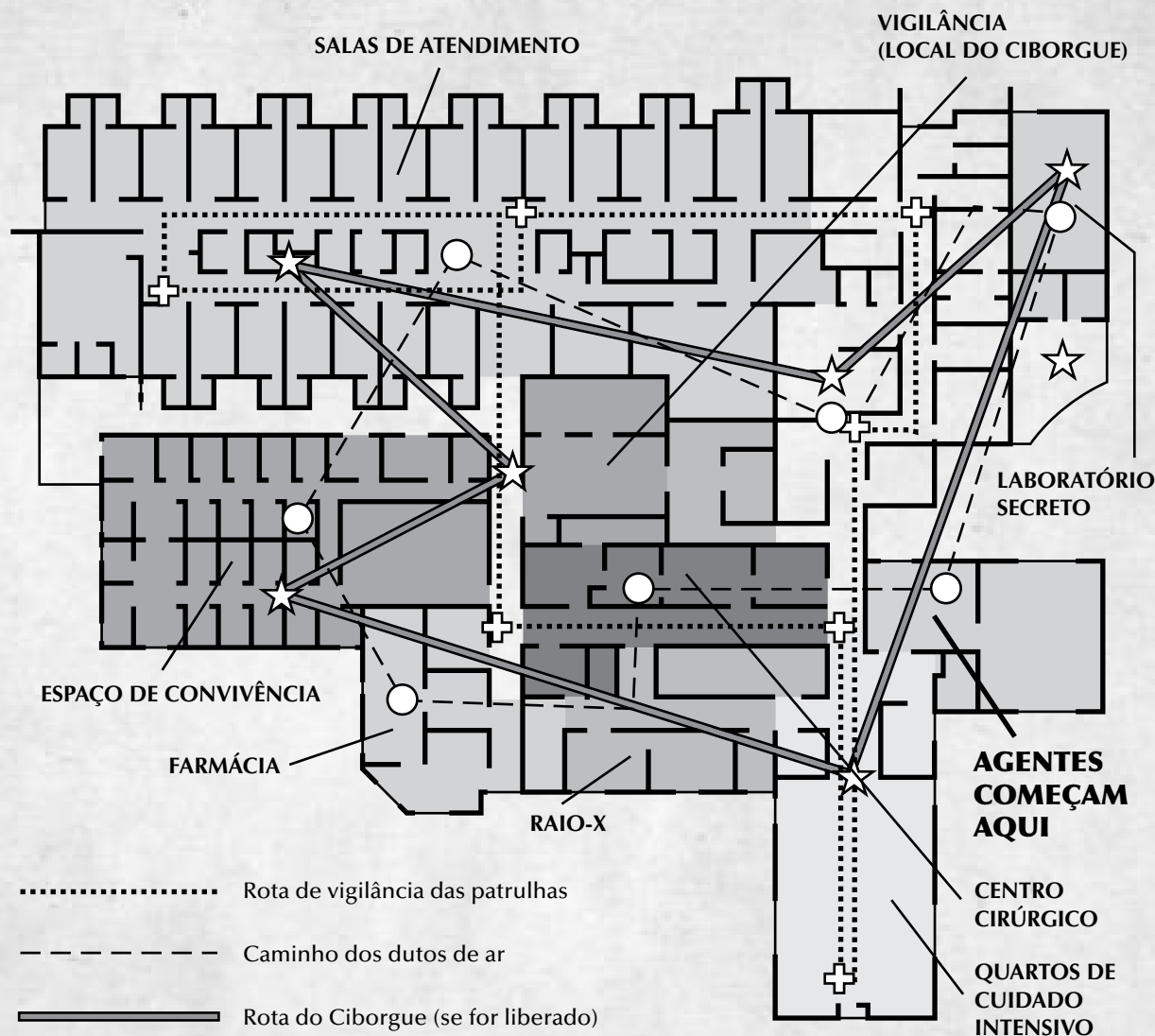
Nome: Kethlyn Fontes	Tipo Sanguíneo: A+	Data de Entrada: 02/06/2021
A paciente chegou em estado grave com ferimentos profundos na região torácica. Após exames de raio-x, identificamos que os ossos da costela estavam fraturados. A paciente foi atendida pelo Dr. Arantes, que fez cirurgia de reconstrução óssea. Acompanhar paciente em turnos alternados e tratá-la com Composto E, 4mg, 12/12h.		
Médico Responsável: Dr. Arantes		(espaço para assinatura)

Nome: Maurício Pontes	Tipo Sanguíneo: B-	Data de Entrada: 04/06/2021
O paciente chegou reclamando de forte dor de cabeça depois de uma queda. Durante triagem, começou a apresentar perda dos sentidos e confusão mental. Após exames de raios-x, identificamos lesão no crânio. Dr. Arantes realizou reconstrução óssea assistida. Acompanhar paciente em turnos alternados e tratá-lo com Composto E, 4mg, 12/12h.		
Médico Responsável: Dr. Arantes		(espaço para assinatura)

Nome: Gustavo Pontes	Tipo Sanguíneo: B+	Data de Entrada: 04/06/2021
O paciente acompanhava seu pai, outro paciente. Durante a triagem, foi identificado trauma craniano. Dr. Arantes realizou reconstrução óssea assistida. Acompanhar paciente em turnos alternados e tratá-lo com Composto E, 4mg, 12/12h.		
Médico Responsável: Dr. Arantes		(espaço para assinatura)

Nome: Douglas Duran	Tipo Sanguíneo: AB+	Data de Entrada: 01/06/2021
O paciente chegou no hospital parcialmente inconsciente. Exames de raios-x identificaram múltiplas fraturas em diferentes partes do corpo. Dr. Arantes realizou um novo procedimento, utilizando reconstrução óssea assistida. A indicação do doutor é para acompanhar paciente em turnos alternados e tratá-lo com Composto E, 4mg, 12/12h.		
Médico Responsável: Dr. Arantes		(espaço para assinatura)

MAPA DO HOSPITAL



As áreas possuem múltiplas salas, inclusive algumas que servem apenas para se esconder das criaturas ou para coletar recursos. Essas salas não são descritas em detalhes, servindo apenas como referência (cada área diz quantas salas genéricas ela tem).

Além disso, apresentamos o mapa com a rota de vigilância das patrulhas. As + mostram os pontos que as criaturas param. Eles se deslocam um ponto por cena. Existem 7 pontos e 6 patrulhas (ou seja, sempre haverá pelo menos um ponto vazio, sem nenhuma patrulha, dando chance para os personagens não serem atacados de vez).

No mapa, apresentamos também o caminho dos dutos de ar, além dos pontos de saída desses tubos (●). Se deslocar de um ponto de saída para o próximo demora o tempo de uma cena (para fins de deslocamento dos vigilantes). Além disso, não são todas as saídas que estão abertas (veja cada região separadamente).

Por fim, o caminho em cinza é o caminho do ciborgue caso ele seja liberado no local (ver Laboratório Secreto para mais informações). Ele se desloca grandes distâncias por cena, mas fica parado uma cena inteira investigando o local onde para (★). Caso encontre os personagens ao se deslocar de um ponto para outro ele inicia o combate naquela região.

EQUIPAMENTO

INJEÇÃO DE MORFINA

Essa injeção de Morfina foi projetada para dar uma rápida acordada em um paciente sofrendo de muita dor e agonia. O personagem pode usar uma ação de movimento para aplicar a injeção em si ou outro ser adjacente. O personagem que sofreu a aplicação recebe 2d8+2 PV temporários.

RÁDIOS

Os rádios servem para comunicação apenas interna. Qualquer personagem com um rádio consegue se comunicar com outro que também esteja com um rádio, sendo capaz de uma comunicação livre em todo o complexo. O personagem precisa usar o rádio com uma das mãos (inviabilizando o uso de armas de duas mãos, por exemplo).

This image shows a single sheet of white paper with horizontal ruling lines. The lines are evenly spaced and run across the width of the page. There are no margins, text, or other markings on the paper.

FICHA DE RITUAIS

PERSONAGEM

DT

CÍRCULO CUSTO

1°	1 PE
2°	3 PE
3°	6 PE
4°	10 PE

NOME DO RITUAL

☐ CONHECIMENTO ☐ ENERGIA ☐ MORTE ☐ SANGUE ☐ MEDO

CÍRCULO ☐ 1° ☐ 2° ☐ 3° ☐ 4°

EXECUÇÃO _____ ALCANCE _____

ALVO _____

DURAÇÃO _____

RESISTÊNCIA _____

NOME DO RITUAL

☐ CONHECIMENTO ☐ ENERGIA ☐ MORTE ☐ SANGUE ☐ MEDO

CÍRCULO ☐ 1° ☐ 2° ☐ 3° ☐ 4°

EXECUÇÃO _____ ALCANCE _____

ALVO _____

DURAÇÃO _____

RESISTÊNCIA _____

NOME DO RITUAL

☐ CONHECIMENTO ☐ ENERGIA ☐ MORTE ☐ SANGUE ☐ MEDO

CÍRCULO ☐ 1° ☐ 2° ☐ 3° ☐ 4°

EXECUÇÃO _____ ALCANCE _____

ALVO _____

DURAÇÃO _____

RESISTÊNCIA _____

NOME DO RITUAL

☐ CONHECIMENTO ☐ ENERGIA ☐ MORTE ☐ SANGUE ☐ MEDO

CÍRCULO ☐ 1° ☐ 2° ☐ 3° ☐ 4°

EXECUÇÃO _____ ALCANCE _____

ALVO _____

DURAÇÃO _____

RESISTÊNCIA _____

NOME DO RITUAL

☐ CONHECIMENTO ☐ ENERGIA ☐ MORTE ☐ SANGUE ☐ MEDO

CÍRCULO ☐ 1° ☐ 2° ☐ 3° ☐ 4°

EXECUÇÃO _____ ALCANCE _____

ALVO _____

DURAÇÃO _____

RESISTÊNCIA _____

NOME DO RITUAL

☐ CONHECIMENTO ☐ ENERGIA ☐ MORTE ☐ SANGUE ☐ MEDO

CÍRCULO ☐ 1° ☐ 2° ☐ 3° ☐ 4°

EXECUÇÃO _____ ALCANCE _____

ALVO _____

DURAÇÃO _____

RESISTÊNCIA _____

OPEN GAME LICENSE

OPEN GAME LICENSE Version 1.0a

The following text is the property of Wizards of the Coast, Inc. and is Copyright 2000 Wizards of the Coast, Inc ("Wizards"). All Rights Reserved.

1. Definitions: (a) "Contributors" means the copyright and/or trademark owners who have contributed Open Game Content; (b) "Derivative Material" means copyrighted material including derivative works and translations (including into other computer languages), potation, modification, correction, addition, extension, upgrade, improvement, compilation, abridgment or other form in which an existing work may be recast, transformed or adapted; (c) "Distribute" means to reproduce, license, rent, lease, sell, broadcast, publicly display, transmit or otherwise distribute; (d) "Open Game Content" means the game mechanic and includes the methods, procedures, processes and routines to the extent such content does not embody the Product Identity and is an enhancement over the prior art and any additional content clearly identified as Open Game Content by the Contributor, and means any work covered by this License, including translations and derivative works under copyright law, but specifically excludes Product Identity. (e) "Product Identity" means product and product line names, logos and identifying marks including trade dress; artifacts; creatures characters; stories, storylines, plots, thematic elements, dialogue, incidents, language, artwork, symbols, designs, depictions, likenesses, formats, poses, concepts, themes and graphic, photographic and other visual or audio representations; names and descriptions of characters, spells, enchantments, personalities, teams, personas, likenesses and special abilities; places, locations, environments, creatures, equipment, magical or supernatural abilities or effects, logos, symbols, or graphic designs; and any other trademark or registered trademark clearly identified as Product identity by the owner of the Product Identity, and which specifically excludes the Open Game Content; (f) "Trademark" means the logos, names, mark, sign, motto, designs that are used by a Contributor to identify itself or its products or the associated products contributed to the Open Game License by the Contributor (g) "Use", "Used" or "Using" means to use, Distribute, copy, edit, format, modify, translate and otherwise create Derivative Material of Open Game Content. (h) "You" or "Your" means the licensee in terms of this agreement.

2. The License: This License applies to any Open Game Content that contains a notice indicating that the Open Game Content may only be Used under and in terms of this License. You must affix such a notice to any Open Game Content that you Use. No terms may be added to or subtracted from this License except as described by the License itself. No other terms or conditions may be applied to any Open Game Content distributed using this License.

3. Offer and Acceptance: By Using the Open Game Content You indicate Your acceptance of the terms of this License.

4. Grant and Consideration: In consideration for agreeing to use this License, the Contributors grant You a perpetual, worldwide, royalty-free, non-exclusive license with the exact terms of this License to Use, the Open Game Content.

5. Representation of Authority to Contribute: If You are contributing original material as Open Game Content, You represent that Your Contributions are Your original creation and/or You have sufficient rights to grant the rights conveyed by this License.

6. Notice of License Copyright: You must update the COPYRIGHT NOTICE portion of this License to include the exact text of the COPYRIGHT NOTICE of any Open Game Content You are copying, modifying or distributing, and You must add the

title, the copyright date, and the copyright holder's name to the COPYRIGHT NOTICE of any original Open Game Content you Distribute.

7. Use of Product Identity: You agree not to Use any Product Identity, including as an indication as to compatibility, except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of each element of that Product Identity. You agree not to indicate compatibility or co-adaptability with any Trademark or Registered Trademark in conjunction with a work containing Open Game Content except as expressly licensed in another, independent Agreement with the owner of such Trademark or Registered Trademark. The use of any Product Identity in Open Game Content does not constitute a challenge to the ownership of that Product Identity. The owner of any Product Identity used in Open Game Content shall retain all rights, title and interest in and to that Product Identity.

8. Identification: If you distribute Open Game Content You must clearly indicate which portions of the work that you are distributing are Open Game Content.

9. Updating the License: Wizards or its designated Agents may publish updated versions of this License. You may use any authorized version of this License to copy, modify and distribute any Open Game Content originally distributed under any version of this License.

10. Copy of this License: You MUST include a copy of this License with every copy of the Open Game Content You Distribute.

11. Use of Contributor Credits: You may not market or advertise the Open Game Content using the name of any Contributor unless You have written permission from the Contributor to do so.

12. Inability to Comply: If it is impossible for You to comply with any of the terms of this License with respect to some or all of the Open Game Content due to statute, judicial order, or governmental regulation then You may not Use any Open Game Material so affected.

13. Termination: This License will terminate automatically if You fail to comply with all terms herein and fail to cure such breach within 30 days of becoming aware of the breach. All sublicenses shall survive the termination of this License.

14. Reformation: If any provision of this License is held to be unenforceable, such provision shall be reformed only to the extent necessary to make it enforceable.

15. COPYRIGHT NOTICE

Open Game License v 1.0, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc.

System Reference Document, Copyright 2000, Wizards of the Coast, Inc. Autores Jonathan Tweet, Monte Cook e Skip Williams, baseado em material original de E. Gary Gygax e Dave Arneson.

ORDEM PARANORMAL RPG, Copyright 2022, Jambô Editora. Autores Daniel Ramos, Felipe Della Corte, Guilherme Dei Svaldi, Pedro Coimbra, Rafael Dei Svaldi, Rafael Lange e Silvia Sala.

O material a seguir é Identidade do Produto: todos os termos referentes ao cenário de Ordem Paranormal, incluindo a Membrana, o Outro Lado, nomes e descrições de personagens, criaturas, entidades, lugares e organizações, todas as ilustrações e todas as regras de rituais, poderes paranormais, Sanidade e dano mental.

O material a seguir é Conteúdo Open Game: todo o texto de regras do livro, exceto por material previamente declarado Identidade do Produto.



jamboeditora.com.br